
CONRAD EDITORA
Detonado completo
Metal Gear Solid: The Twin Snakes
O game mais venenoso do GameCube
Nintendo®
WORLD
Oficial
Nintendo
Selo de Qualidade
69
MAIO 2004
R$ 6,50
GAME BOY ADVANCE
START
SELECT
edição de colecionador
GAME BOY
15 ANOS
toda a história do console mais vendido do mundo
PROMOÇÃO
GANHE 3 GBA SP Classic NES +15 cartuchos
agora com material exclusivo da
NINTENDO POWER
www.nintendoworld.com.br
00069
9 771516 189008
SÓ NOVIDADES! Metroid 2, Paper Mario 2, Viewtiful Joe 2 e muito mais

P R O M O Ç Ã O

GAMEBOY ADVANCE SP DUAL TONE

E D I Ç Ã O   L I M I T A D A

+

GAME LINK E "O SENHOR DOS ANÉIS AS DUAS TORRES" - VERSÃO EM PORTUGUÊS

TUDO A PARTIR DE R$649,00.

Você encontra esta promoção nos revendedores: WWW.SUBMARINO.COM.BR • A17 (021) 2275-2340 • AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BITS GAME
LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMAN
(098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525 • ELETROMIL (011) 3362-2309 • EXTREME GAMES -(021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-929
GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370 • GAME STORE (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • LEITURA BIG (031) 3391-3252
(031) 3426-1101 • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • LEITURA VITÓRIA (027) 3345-1905 • MEGAMIDIA BOURBON COUNTRY (051) 3345-9655 • MEGAMIDIA BOURBON IPIRANGA (051) 3339-3018 • METROPOLE GAME
NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3285 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997
(011) 3021-3636 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TERRAMÉDIA (011)3347-570
GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-5618 • TOY MANIA (021) 2275-8082 / (021) 3982-8587 • TWIM PRESENTES (011) 5506-6068 • UNION SHOP ABC (011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NOR
3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-59
• WWW.DSHOP.COM • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 • WWW.PREMIEREVIDEO.COM.BR • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • YUPII BRINQUED

Imagens Ilustrativas. Promoção válida por tempo limitado ou enquanto durar o estoque. Você só encontra o GameBoy Advance SP Dual Color em nosso kit exclusivo.

Design: Ricardo Campos



NINTENDO POWER

Nossa parceria com a Nintendo Power continua! Todos os meses, você confere o material exclusivo da revista americana nas páginas da Nintendo World!

A vida cabe no bolso

Quinze anos de Game Boy, acredita? Parece que foi ontem que joguei pela primeira vez aquele brinquedo eletrônico portátil, cinzento e meio desengonçado, com gráficos esverdeados e tela minúscula de cristal líquido (que, em poucos meses, ficou toda arranhada). Não importava se o visual não era lá muito bonito ou se os jogos eram meio limitados: era o objeto de desejo de nove entre dez garotos da minha idade.

Caro, inalcançável, brinquedo luxuoso para poucos... era assim em 1990. Hoje, o Game Boy é um produto bem mais popular, que pode ser encontrado em qualquer loja e por preços cada vez mais acessíveis. A única coisa que não mudou de lá para cá foi a nossa obsessão por esse aparelhinho mágico. Na verdade, ela só tem aumentado. A qualidade técnica melhora a cada ano, a variedade de games é altíssima e mais e mais acessórios legais são lançados. Naturalmente, o nível de diversão mantém-se insuperável. Afinal, qual outro videogame permite que você se divirta a qualquer hora, em qualquer lugar, em todos os momentos de sua vida? É por essas e outras que o Game Boy é o console mais vendido do planeta (são mais de 160 milhões de unidades comercializadas) e não deve perder esse título tão cedo. Vida longa! E que venha o próximo!

Pablo Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

LISTÃO

Alladin 54
Castlevania: Aria of Sorrow 62
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 24
Duel Masters: Sempai Legends 24
Fire Emblem 63
Geist 24
Harry Potter and The Prisoner of Azkaban 23
Harvest Moon: A Wonderful Life 44, 60
Kirby & The Amazing Mirror 25
Metal Gear Solid: The Twin Snakes 26
The Movies 23
Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D Revolution 48, 62
Resident Evil 4 20
Samurai Jack: The Shadow of Aku 52, 61
Serious Sam: Next Encounter 52
Splinter Cell Pandora Tomorrow 54, 62
Spider-Man 2 22
Star Craft: Ghost 22
Terminator 3: Redemption
Terminator 3: Rise of the Machines 54
Van Helsing 24
Warioware, Inc.: Mega Party Game$ 50, 61
Worms 3D 52

índice

15 anos de Game Boy pág. 32

Harvest Moon: A Wonderful Life pág. 44

6 **N-Mail** Edição 69 é isso aí: só palhaçadas e duplo sentido!

10 **Hot Shots** Seqüências e mais seqüências dos seus jogos favoritos.

20 **Previews** **Resident Evil 4** e **Dragon Ball Z** comandam o futuro dos games.

26 **Estratégia** **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** (GC) do início ao fim!

32 **Especial** O Game Boy faz 15 anos, e quem ganha é você!

40 **Especial** Mais Especial? Isso aí. Responda certo e ganhe um SP novinho!

44 **Reviews** **Harvest Moon**, **PSO 3** e a loucura de **WarioWare** no GameCube.

56 **Super Classics** Qual a relação entre o Game Boy e a Rússia? **Tetris**, é claro!

60 **Dicas** Quer dicas? Então você veio ao lugar certo!

64 **Linha Cruzada** Trivas e Pablo relembram os bons tempos do GB tijolão.

O critério de avaliação mudou!

Todos os Reviews da **Nintendo World** trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

GRÁFICOS: é o visual, os efeitos de luz e sombra, as cores e a movimentação dos personagens.

JOGABILIDADE: é a resposta do controle aos comandos, a facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

SOM: são as músicas, os efeitos sonoros, vozes e ruídos.

DIVERSÃO: é o prazer que o game proporciona para quem joga.

REPLAY: é a vontade de jogar o game novamente, se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Jogos realmente bons receberão os troféus **NW**, indicando games que você precisa mesmo ter em sua coleção. Pode confiar!

de 8,0 a 8,9



de 9,0 a 9,9



10





CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

REDAÇÃO
Coordenador Editorial Marcelo Barbão

Nintendo WORLD

Editores Pablo Miyazawa e Maria Beatriz Sant'Ana
Editor Assistente Eric Araki
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelven Frank
Revisora Andréa Aguiar

COLABORADORES
Alexandre Matias, Eduardo Trivella, Fabio Santana, Felipe Azevedo, JP Nogueira, Juliana Fernandes, Marcel R. Goto, Renato Siqueira (textos); Homero Letonai, Denis Takata (arte); Bruno Oliveira, Ed da Silva Rodrigues (ilustrações)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Ed Wilson Dias, Alessandra Vieira, Leonardo Borgiani

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapati **Executivos de Vendas** Gracia Lemos e Rafael Ferreira
Assistente Comercial Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Gerente de Vendas Diretas Christina Peruch
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves **Gerente de Circulação** Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Produto Dirceu Darin
Coordenadora de Marketing Vanessa Serra
Analista de Novos Projetos Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedroso Leite **Gerente Financeira** Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

Nintendo World
Edição 69, maio de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Anaí Gonzalez e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078 atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão: Plural
Distribuição DINAP

Atenção! As cores do Game Boy Advance apresentado na capa desta edição são adaptações das cores originais do console!

ELETROMÍL



A MAIOR LOJA DO BRASIL

O Melhor Preço e
a Maior Garantia

VENDA - TROCA - CONSERTO
DE VIDEOGAMES.

Vendemos também via
SEDEX.



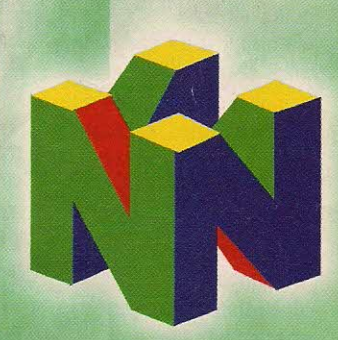


PROMOÇÃO

Aparelho GameCube
c/ 1 jogo apenas
R$ 595,00
estoque limitado!

Nintendo®

SUPEROFERTAS



Fita Zelda Majora Mask c/ nova expansão por	R$ 99,00
Jogos para GameCube novos à partir de	R$ 99,00
Fitas de Advance à partir de	R$ 89,50
Fitas de GameBoy Color à partir de	R$ 49,00

PRODUTOS COM NOTA FISCAL

Compramos Vídeo Games!

Seja Bem Vindo!

Rua Santa Efigênia, 348 - 1º Andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - S. Paulo - SP
Horário de Funcionamento: 2ª a 6ª das 08:00 às 18:00h - Sáb das 08:30 às 17:00h
Fone/Fax: (11) 221.1740 — 3362.2306 — 3362.2308 — 3337.5557 — 3362.2309

N-MAIL

Ah, a edição 69. Temos que confessar que esperamos ansiosos pela chegada deste número, só para fazermos brincadeiras bestas e de duplo sentido. Mas aí, lembramos que esta é uma revista jovem, então, resolvemos pegar leve. Vamos aproveitar para dar um recado: você deve ter notado que esta edição está diferente.

Não desanime, rapaz!

Galera, estou meio desanimado... A cada mês que recebo minha **NW**, vejo tantos e tantos jogos novos saindo para GameCube, um mais legal que o outro. Fiz das tripas coração para comprar um, até cartão de crédito eu solicitei. Paguei trocentas parcelas e comprei um há pouco mais de um ano. Mas até hoje, só joguei/vi quatro jogos – todos os que eu tenho.
O problema é que não há nenhuma locadora na minha cidade, então só tenho passado vontade. Tá difícil viu... Sei que vocês não podem fazer nada quanto a isso, e acredito que até lamentem, pois sabem da qualidade dos jogos de que estou falando. Porém, há uma maneira de me ajudarem: quem sabe, algum iluminado leia esta carta e resolva investir em alguma filial de locadora aqui na minha cidade. Tomara que dê certo. Valeu, pessoal!

Wladmir Cunha
Via e-mail

Somos solidários a você, caro Wlad. Também achamos que ninguém deve ficar à margem das maravilhas que o GameCube proporciona. Mas é provável que ainda demore um tempo para você matar a vontade de jogar novos games. Se algum iluminado por acaso ler a sua carta, é melhor que ele ilumine a sua cabeça para você não esquecer de mencionar o nome da cidade no próximo e-mail. Como alguém pode resolver investir em uma locadora aí se você nem falou onde mora? Presta atenção, rapaz!!

Feito de dinheiro

Tá certo que a Nintendo tem qualidade, bons jogos, e tudo mais... mas o que ela pensa? Que somos feitos de dinheiro?
Os jogos, consoles e acessórios são caros demais e eu não tenho condições de comprá-los... E quem quiser se divertir com a Nintendo e ganha apenas um salário mínimo, faz como? Isso não paga nem um cartucho decente de GBA!

Leo Pina
Via e-mail

Quem ganha apenas um salário mínimo não se diverte de jeito nenhum, Leo. É triste, mas é verdade. Videogame envolve tecnologia e, como tal, não custa barato. Todo mundo quer jogar, e nós queremos que cada vez mais gente jogue videogame. Mas o mundo não é perfeito e dificilmente será do jeito que queremos. Desculpe pela dose maciça de realidade.

Carta do mês

Mandei a resposta da promoção "Foto Misteriosa" no dia 14 de março, que é o dia em que a **NW** chega ao Rio. Mesmo mandando o e-mail bem cedinho, eu não ganhei. Acho isso uma injustiça! Só ganha o prêmio quem compra a revista bem cedo! Passei um mês todo entusiasmado, pensando que iria ganhar, mas, infelizmente, não... Eu também gostaria de saber se vocês entregam a revista em todos os lugares no mesmo dia, ou se a data muda de acordo com a cidade em que entregam, porque acho que não é justo ela chegar a São Paulo antes. Se fosse uma foto mais difícil, tudo bem. Mas vocês mesmos falaram que muita gente errou, porque respondeu "**Harvest Moon**". Grato pela atenção.

Vinicius Moisés Botto
Rio de Janeiro/RJ

Quanto estresse, Vinão... Não somos tão sacanas quanto você está dizendo. Pode ter certeza de que não faríamos uma promoção desse tipo se todo mundo que participa não tivesse igualdade de condições. A revista chega em todos os pontos de venda no Brasil exatamente no mesmo dia, com diferença de poucas horas e, às vezes, nem isso. Seu e-mail chegou aqui (acabamos de conferir) no dia 14 de março às 22h, e nessas alturas, já tínhamos, pelo menos, outros 20 e-mails com a resposta certa. Fica frio e continue insistindo que um dia você ganha.

GameCube e você

Parece que o GC custa US$ 199 nos EUA. No Brasil, deveria custar algo em torno de R$ 600. Então, por que só o encontro por mais de R$ 800? Vocês poderiam me indicar uma loja confiável que venda o GameCube na cidade de São Paulo, de preferência na região norte? Os anunciantes na revista são confiáveis? Por que vocês não fazem um quadro comparativo de preços entre as lojas?

Ghost Busters
São Paulo/SP

A sugestão sobre o quadro comparativo é ótima. Pode ter certeza de que vamos pensar com bastante carinho nisso. Mas a sua matemática é péssima. Atualmente, um dólar equivale a, aproximadamente, R$ 3. Se o GameCube for vendido a R$ 600, cadê o lucro do vendedor? Arrumando grana, pode ligar para os nossos anunciantes que é tudo ponta firme!



Não estamos aqui para isso

É muito interessante a maneira como vocês tratam os fãs da Nintendo no Brasil. Mandei este e-mail há um mês e não obtive qualquer resposta. Agradeço a incompetência e a atenção de vocês.
"Tempos atrás, a Nintendo lançou uma versão de Zelda que contém quatro games clássicos em um só. Por acaso há a possibilidade de surgir algo desse tipo com os games do Super Mario? Vocês podem enviar essa sugestão à Nintendo japonesa? Aproveitando, gostaria também de saber mais detalhes sobre o "misterioso" **Mario 128**. Vocês têm alguma informação sobre esse ou qualquer outro título do Mario que venha a ser lançado para o Game Cube?"

Cleison Baldassi
Via e-mail

Cadê minha resposta sobre o jogo **Euro 2004** para o GameCube? É tão difícil assim responder a uma mísera pergunta? Vamos trabalhar um pouquinho, faz bem para a saúde! Não precisa responder na revista não, pode ser no meu e-mail.

Jefferson R. Ribeiro
Sorocaba/SP

Mas como tem gente mal-educada neste mundo, não? Depois não querem que eu solte os cachorros nesse bando... Seguinte: aqui ninguém fica de papo para o ar

E garantimos que a próxima estará melhor ainda. Escreva dizendo o que achou, mas mande seus dados completos (nome, endereço). Use o e-mail **redacao@nintendoworld.com.br**.

Ou escreva para:
Revista Nintendo World - Seção N-Mail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação
CEP: 01539-020 - São Paulo/SP

esperando uvas de boca aberta. Por isso, não temos condições de responder a todos os e-mails que chegam aqui. Se fizéssemos isso, você não leria a NW **todos os meses. Eu não devia, mas vou esclarecer as dúvidas do "Seu Creysson": algo assim já foi feito com o Mario, mas foi para o Super NES em** Super Mario All-Stars. **Não há nada divulgado até agora nesse sentido para GameCube. Não vamos mandar a sugestão para a Nintendo do Japão porque, certamente eles já pensaram em algo tão óbvio.** Mario 128? **Vamos falar mais sobre ele depois da E3, quando soubermos se ele realmente será lançado ou não. O Jefferson não obterá resposta, pois não fez nenhuma pergunta. Só escreveu para nos ofender. Só lamento por você, meu irmão.**

Tri-dúvidas

Escrevo para sugerir uma matéria sobre a polêmica da Triforce. Por acaso, é realmente possível pegar a Triforce no jogo, sendo que Link não pode ter tocado na Master Sword? Esse caso ainda é discutido entre milhares de Zelda-maníacos e causa tanta polêmica quanto na época que surgiu. Não queremos que o segredo seja revelado, mas seria ótimo ter uma palavra oficial da Nintendo sobre a possibilidade de se pegar a Triforce.

Rafael Durigon
Via e-mail

A Nintendo já deu sua palavra oficial sobre o assunto, Rafa. Tudo isso não passa de xaveco. Alguém forjou essa história na internet (veja a foto abaixo) e fez de uma maneira tão bem feita que muita gente acredita nisso até hoje.



Assinamos embaixo

Vocês também poderiam colocar nos N-versariantes da seção Admirável Mundo Nintendo os aniversários do povo da redação, o que acham? Realmente essa seção e a Linha Cruzada estão uma maravilha! E até que enfim colocaram as notas parciais (tão importantes) nos reviews! Outro detalhe: que tal dar prêmios na seção Hot Paint, hein? Pelo menos para o vencedor!

Ajury Neto
São Paulo/SP

Ele voltou... O Ajury voltou novamente... Aí, rapaz! Estávamos com saudades! Não sei se seria uma boa divulgar os aniversários do povo da redação. Todo mundo já está ficando velho e ninguém quer admitir. Nós dávamos prêmios no Hot Paint, mas paramos. Quem sabe um dia não ficaremos bonzinhos novamente e voltamos a premiar os artistas...

Qual é o melhor?

Vocês realmente pensaram que Zelda iria perder para **Prince Of Persia** como o melhor game de 2003? Os leitores são todos puxa-sacos de Zelda! Eu gostei bastante de **Wind Waker**, mas dá um tempo! **The Sands of Time** é bem melhor! Mas essa é só a minha opinião...

Kenshin Himura
Via e-mail

A briga entre os dois games foi bastante acirrada. Mas como você mesmo disse, essa é a sua opinião. Você não precisa concordar com os outros e os outros não precisam concordar com você. Firmeza assim? Não vamos brigar por isso, certo!

Quando

Queria fazer umas perguntas para a minha revista favorita:
1. Quando o fórum do site vai voltar?
2. Quando vocês vão publicar meus e-mails na revista?
3. Quando eu vou ganhar um GameCube?
4. Quando eu vou poder trabalhar na **NW**?
5. Quando a Square vai lançar um novo **Chrono Trigger** para os consoles Nintendo?

Karl Heinz Steinhoff
Via e-mail

1. Antes do que você pensa.
2. Que tal agora?
3. Pergunta para o seu pai. Não tenho filho do seu tamanho.
4. Fazendo tantas perguntas assim, nunca.
5. Por enquanto, isso não está nos planos da empresa.

Idéia bizarra

Link estava voando no espaço com o Fludd (roubado do Mario) quando, de repente, Andross aparece e os dois se chocam. Fludd vira um meteoro e cai em cima de Rayquaza. De repente, Bowser domina o mundo com a armadura de Samus (o Link não é o unico que roubou alguma coisa). 007, perturbado com o ocorrido, chama Pac-Man e Sonic para salvar o mundo. Agora, os dois heróis precisam derrotar Bowser e devolver a armadura para a heroína de **Metroid**.

Luiz Filipe Teixeira Marin
São Paulo/SP

Que salada! Isso tem um fim? Mal posso esperar pelo próximo episódio!



Nós também!

Gostaria de saber como faço para testar games para a Nintendo. Aguardo uma resposta. Estou muito interessado!

Willian Trasatti
Via e-mail

O interesse também é grande pelas bandas de cá, Will. Mas, infelizmente, eles só empregam pessoas que moram nos EUA. Você tem um endereço gringo?

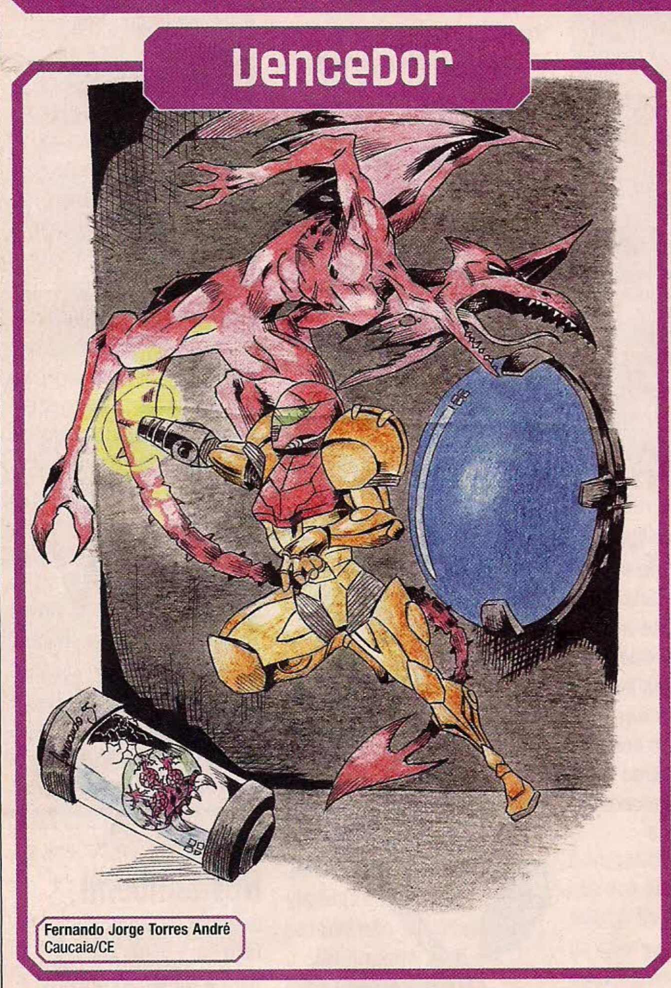
HOT PAINT

Regulamento

Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Hot Paint R. Simão Dias da Fonseca, 93, CEP: 01539-020, São Paulo/SP**

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, sua idade, seu endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

Vencedor



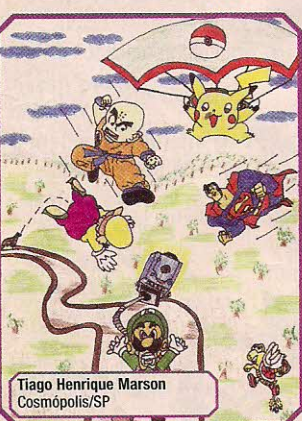
Fernando Jorge Torres André
Caucaia/CE



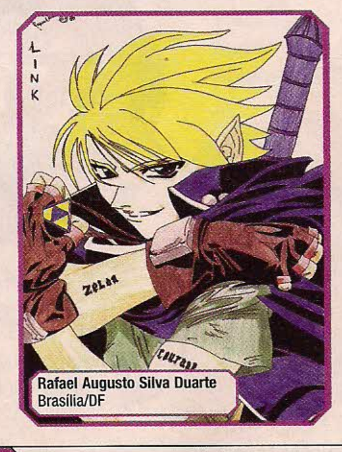
Marcos Antônio Follador
Bento Golçalves/RS



Bruno Martins Medeiros
Cabo Frio/RJ



Tiago Henrique Marson
Cosmópolis/SP



Rafael Augusto Silva Duarte
Brasília/DF



Hugo Borges Silva
Paulínia/SP

FALE COM A NINTENDO WORLD

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!

REDAÇÃO
Envie comentários, sugestões ou críticas para redação@nintendoworld.com.br ou para o seguinte endereço:

Revista Nintendo World
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP 01539-020
Fax: (011) 3346-6078

PARA ANUNCIAR
Para anunciar na Nintendo World entre em contato com publicidade@conradeditora.com.br ou ligue para (11) 3346-6075 e fale com Krisley Camilo. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

PROJETOS ESPECIAIS
A Nintendo World é o canal direto de comunicação com os fãs de Nintendo no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais.
Entre em contato através do e-mail publicidade@conradeditora.com.br ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR:
Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail atendimento@conradeditora.com.br, ou envie um fax: (11) 3346-6078.

NÚMEROS ANTERIORES
Solicite ao jornaleiro ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o valor não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

ASSINATURAS
Assine a Nintendo World e desfrute da tranqüilidade de receber seu exemplar em casa.
Fone: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30.
E-mail: assinaturas@conradeditora.com.br

OUTROS PRODUTOS
Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse www.lojaconrad.com.br.

ACESSE O SITE DA NINTENDO WORLD
www.nintendoworld.com.br


quem é você?
Você já teve a sensação de estar ficando maluco? Quer ter? Então entre de cabeça em WarioWare,™ Inc.: Mega Party Game$. Mais de 200 microjogos aparecendo numa velocidade alucinante nos modos Single e Multiplayer deixarão você e em seus amigos doidinhos da Silva.
Wario ware, inc.
MEGA PARTY GAME$!
Win!
Big SPITZ Wins!
Speed Up!
NINTENDO
GAMECUBE.
© 2003, 2004 Nintendo. TM, ® e o logo Nintendo GameCube são marcas registradas da Nintendo. © 2004 Nintendo. www.nintendo.com

OLHA ELES AÍ DE NOVO...

Nintendo e produtoras capricham nas continuações para GameCube e GBA em 2004

Por Beatriz Sant' Ana

No exato momento em que você estiver lendo esta matéria, a Nintendo já terá revelado seus maiores segredos na E3 2004. Na próxima edição da Nintendo World, você confere tudo o que rolou de melhor na maior feira de games do mundo. Nossa equipe de reportagem foi para Los Angeles e trouxe na bagagem informações exclusivas sobre os games e consoles da Nintendo.

Mas uma, ou melhor, várias coisas nós podemos adiantar desde já: este é o ano das seqüências. A Nintendo e as suas parceiras resolveram apostar pesado em continuações de seus grandes sucessos. Teoricamente, não há grandes novidades.

Mas para os fãs aflitos e saudosos, seqüências são muitíssimo bem-vindas. Confira o que haverá de melhor para GameCube e GBA neste ano.

Metroid Prime 2: Echoes (GameCube)

Muito se falou sobre o verdadeiro título da tão esperada seqüência de **Metroid Prime**. Recentemente, a Nintendo divulgou o nome definitivo: **Echoes**. No game, Samus Aran é caçada por entidades misteriosas de uma raça chamada Ing. A heroína precisa explorar o mundo da luz e da escuridão para descobrir segredos e aumentar suas armas e habilidades. Agora, pela primeira vez na história da série, há um modo Multiplayer. Até quatro jogadores podem entrar no jogo, com tela dividida. Olhe as telas e babe.
Lançamento: Novembro de 2004.



Pikmin 2 (GameCube)

Depois de ser colocado para fora do seu planeta, o carismático Captain Olimar consegue retornar em uma nova aventura ainda mais maluca que a anterior. Em **Pikmin 2**, uma nova mecânica com dois personagens foi adicionada, o que permite ao jogador alternar entre os astronautas enquanto coleciona os itens e cumpre as missões. Junto aos novos personagens, foram incluídos outros dois tipos de Pikmin: um roxo gorducho e um branquelo e magrelo. Risco de vício garantido.
Lançamento: Agosto de 2004.



The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (GameCube)

Conectividade. Esta palavra resume o novo Zelda. O jogo é para o GameCube, mas o GBA continua bastante presente. As duas plataformas se combinam em um modo Multiplayer, divertido e cooperativo. Sim, todo mundo já percebeu que a Nintendo adora conectar suas duas máquinas, mas no caso de Zelda, como essa interação vai funcionar? O GBA funciona como um joystick no Cube e, em determinados momentos, a ação sai da tela da TV para a do GBA. Isso sim é interatividade!
Lançamento: Junho de 2004.



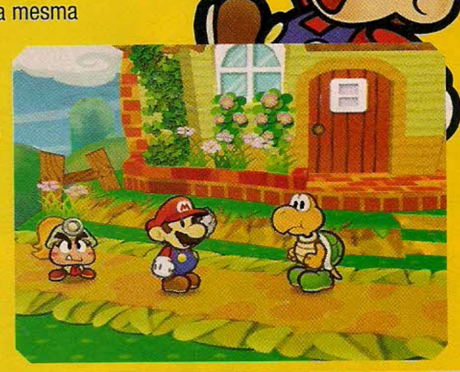


Harvest Moon: A Wonderful Life 2 (GameCube)

Quem diria que a pacata vida na fazenda faria tanto sucesso? Nem bem **A Wonderful Life** chegou ao GameCube (leia o review na página 44) e os espertinhos da Natsume prepararam uma continuação. Será que os alimentos transgênicos serão incluídos nesta versão?
Lançamento: Segundo semestre de 2004.

Paper Mario 2 (GameCube)

Outra seqüência na boca do forno. Originalmente lançado para o Nintendo 64, **Paper Mario** colecionou fãs com sua mistura de RPG, ação e bom humor. **Paper Mario 2** – ou **Mario Story 2**, no Japão – traz a mesma mistureba, com gráficos mais caprichados. Os comandos, como pular ou usar um martelo, são executados de acordo com símbolos que aparecem sobre a cabeça dos personagens. Com as moedas que você ganhará detonando inimigos, é possível comprar itens nas lojas, eles ajudam Mario durante todo o caminho.
Lançamento: Dezembro de 2004.





Fire Emblem (GameCube)

Fire Emblem cresceu. O RPG-estratégia lançado originalmente para o Super Famicon fez sucesso no GBA e agora vai invadir o GameCube. **FE** deixa os dias da era 2D para trás e oferece batalhas, ambientes e personagens em perfeita perspectiva 3D. A Nintendo também promete efeitos de batalha mais intensos e a possibilidade de o combate ser acompanhado pelo jogador de duas maneiras diferentes. Prepare suas táticas!
Lançamento: Dezembro de 2004.

Donkey Konga (GameCube)

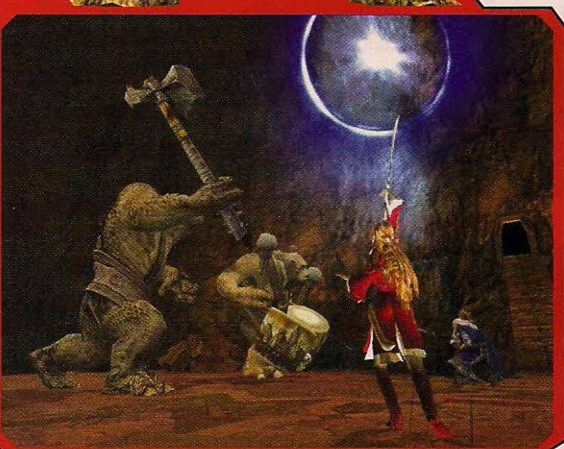
Ficar batucando o dia inteiro é o seu sonho? Então, largue tudo e fique contando os segundos até o lançamento de **Donkey Konga**. Desenvolvido pela Namco, o game vai deixar você grudado no tambor-Controller que acompanha o jogo. **Konga** traz uma grande variedade de modos e níveis de dificuldade, além de diversas músicas conhecidas (rola até "Garota de Ipanema"!). Novidade: o tambor possui um sensor de som que consegue captar até mesmo os ruídos executados longe do instrumento – como palmas e estalos de dedos.
Lançamento: Setembro de 2004.



The Lord of the Rings: The Third Age (GameCube)

Terra-média de novo? Sim! Neste épico da EA, o jogador poderá interpretar novos personagens e escolher seus caminhos pela Terra-média, enquanto interage com os heróis e vilões da trilogia em novas situações que não foram exibidas nos games anteriores. Outras novidades são a opção de conversar com os personagens e escolher a hora de participar ativamente dos principais momentos da trilogia. Uma versão para o GBA também está prevista.
Lançamento: Dezembro de 2004.

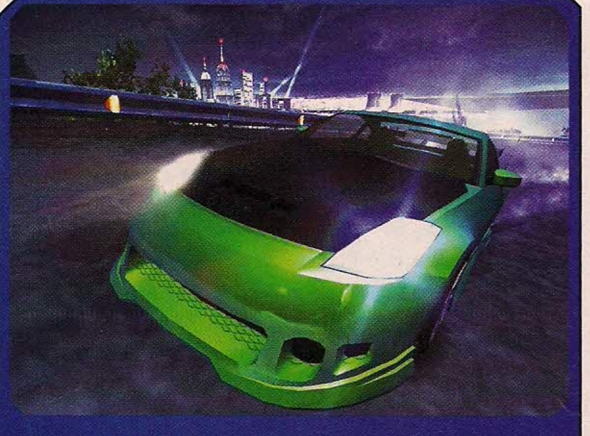




Spider-Man 2 (GameCube)

O aracnídeo voltou aos cinemas... e aos games também. Confira na página 22 o preview com mais informações.





Need for Speed Underground 2 (GameCube)

Depois de vender mais de 5 milhões de cópias de seu mais recente **Need for Speed**, a Electronic Arts percebeu que tinha uma mina de ouro nas mãos. O que fazer? Uma seqüência, é claro! O objetivo de **NFSU2** é levar o jogador mais fundo no mundo do Tuning, explorando uma cidade dividida em cinco bairros. Os corredores de plantão vão encontrar corridas simples, disputas de campeonatos e exibições para conseguir comprar os melhores acessórios para as carangas, além de novos modos focados na customização do carro (característica que fez mais sucesso no primeiro).
Lançamento: Segundo semestre de 2004.

Viewtiful Joe 2 (GameCube)

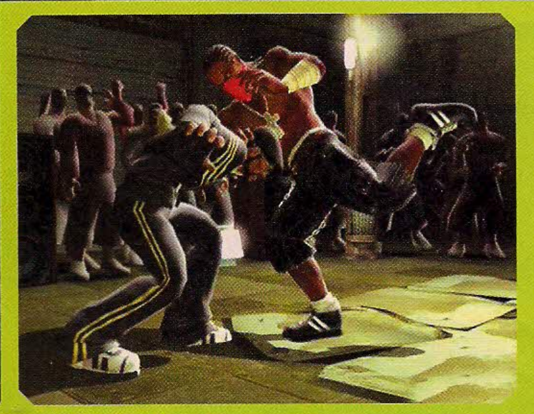


Você achou o primeiro **Viewtiful Joe** inovador e totalmente fora do comum? Então prepare-se para a parte 2! No novo game, você pode jogar tanto com Joe quanto com sua namorada, Silvia, e ambos estão prontos para encarar mais disputas malucas e obstáculos bizarros. Silvia mostra que veio para abalar, toda equipada e pronta para combates à longa distância. Outra novidade é a opção Replay, que permite ao jogador rever as melhores seqüências de ação. Lá vem maluquice!
Lançamento: Outubro de 2004.

Donkey Kong Country 2 (GBA)

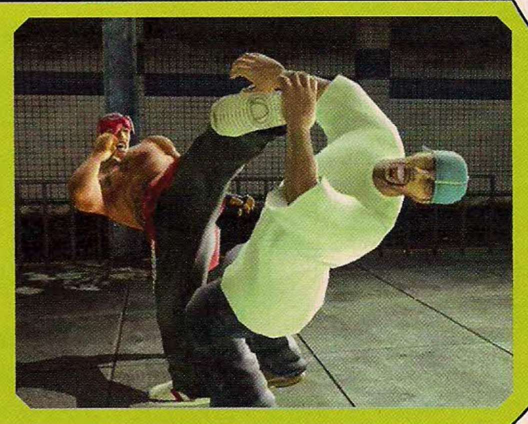
A previsão é para o fim de 2004. Mesmo assim, é bom saber que uma nova versão de **DKC** está a caminho. Na seqüência, Diddy Kong e Dixie Kong tentam novas maneiras de resgatar Donkey Kong, seqüestrado por K. Rool. Estão previstos mais de 30 fases e minigames, além da possibilidade de disputa entre dois jogadores com o cabo Game Link.
Lançamento: Segundo semestre de 2004.





Def Jam Vendetta II (GameCube)

A Electronic Arts resolveu repetir a dose de tudo que deu certo no ano passado. O que isso significa? Mais um **Def Jam Vendetta** para o GameCube. Lançamento: Segundo semestre de 2004.





Harvest Moon: Friends of Mineral Town 2 (GBA)

Para os homens de plantão: se você fosse mulher, não seria nada legal passar seu tempo com um game interessante, mas no qual você tenha como objetivo... conquistar outra mulher. Pensando nisso, os japoneses criaram uma versão feminina do jogo, cheia de gatinhos para serem conquistados (ui!). Lançamento: Segundo semestre de 2004.

Quer mais? Tem aqui!

A Nintendo revelou muito mais durante a E3, e você vai saber de tudo! Na próxima **Nintendo World** você vai ler uma cobertura mais do que especial, com todos os lançamentos e as novidades mais quentes. Mas se você não agüenta esperar até lá, visite o site Gameworld (**www.gameworld.com.br**) e acompanhe nossa cobertura em tempo real. Afinal, estamos lá trabalhando feito loucos só para agradar você!

Listão de lançamentos 2004

Confira a lista dos futuros lançamentos para GameCube e Game Boy Advance aqui no Hot Shots, que traz também as datas em que o game chega ao mercado, divulgadas pelos próprios fabricantes e que podem ser alteradas sem aviso prévio. Fique atento!

GameCube

Junho
Harry Potter Prisoner of Azkaban
Mega Man Anniversary Collection
Rainbow Six 3
Ribbit King
Room Zoom
Spider-Man 2
Splinter Cell Pandora Tomorrow
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures

Julho
Cat Woman
NCAA Football 2005
Puyo Pop Fever
Tales of Symphonia
World Championship Pool 2004

Agosto
Digimon Rumble Arena 2
Madden NFL 2005
Pikmin 2
SRS: Street Racing Syndicate
Terminator 3: The Redemption
WWE Day of Reckoning

Game Boy Advance

Junho
Astro Boy
Cartoon Network Collection Volume 1
Classic NES Series: Bomberman
Classic NES Series: Donkey Kong
Classic NES Series: Excitebike
Classic NES Series: Ice Climber
Classic NES Series: Pac-Man
Classic NES Series: Super Mario Bros
Classic NES Series: The Legend of Zelda
Classic NES Series: Xevious
Codename: Kids Next Door Volume 1
Crash Bandicoot Purple: Ripto's Rampage
CT Special Forces 2 Back in the Trenches
Double Dragon
Dragon Ball Z: Super Sonic Warriors
Duel Masters: Sempai Legends
Harry Potter Prisoner of Azkaban
Jimmy Neutron: Game Boy Advance Video Volume 1
Mario Golf: Advance Tour
Mega Man Battle Network 4: Blue Moon
Mega Man Battle Network 4: Red Su
Pokemon GBA Video: For Ho-Oh The Bells Toll!/Hot Water Battle
Pokemon GBA Video: Johto Photo Finish/Playing with Fire!
Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon
Spider-Man 2
Spyro Orange: The Cortex Conspiracy
Teenage Mutant Ninja Turtles Things Change: Game Boy Advance Video Volume 1
Yu-Gi-Oh! Volume 1: Yugi vs. Joey
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction

Julho
Cat Woman
Hamtaro 4
Kim Possible 2

Ainda vivos

Pokémon promete novidades

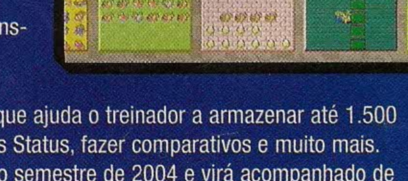
Acredite ou não, 2004 será um ano agitado para o mundo Pokémon. Além da chegada dos remakes das versões **Blue** e **Red** no meio do ano e do recente lançamento de **Pokémon Colosseum**, outros grandes acontecimentos prometem balançar o universo dos fãs dos monstrinhos de bolso. Confira o que vem por aí:



Pokémon 6: Jirachi - Wishmaker

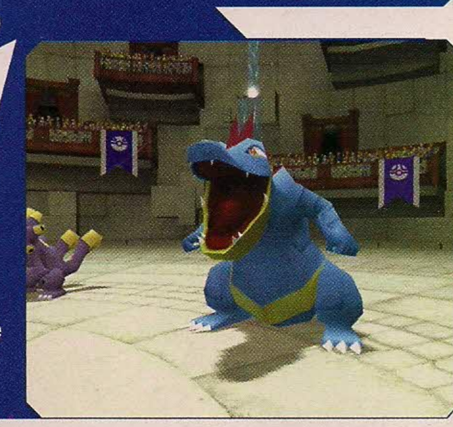
Além dos games, o sexto longa metragem dos monstrinhos será lançado também em 2004. **Jirachi – Wishmaker** (**Jirachi – O Realizador de Desejos**) mostra Ash, Brock, May e Pikachu às voltas com o misterioso Pokémon lendário, que surge apenas uma vez a cada mil anos, na forma de um cometa. O filme será lançado no formato de DVD e VHS, por enquanto somente nos EUA.

Pokémon Box



Colosseum ganhou um novíssimo modo RPG, com a possibilidade de habilitar **Pokémon** inéditos nas versões **Ruby** e **Sapphire**. Por outro lado, diversos elementos presentes em **Pokémon Stadium** foram removidos. O laboratório do Professor Carvalho, onde você podia organizar e armazenar seus monstrinhos, foi a ausência mais sentida. A solução? Criar um jogo para administrar sua coleção de **Pokémon! Box** é exatamente isso: um utilitário que ajuda o treinador a armazenar até 1.500 monstrinhos, separá-los por espécie, checar seus Status, fazer comparativos e muito mais. O jogo, para GameCube, será lançado no primeiro semestre de 2004 e virá acompanhado de um Memory Card de 59 blocos.

Pokémon Colosseum – Bonus Disc



Um miniDVD enviado de brinde pela Nintendo aos fãs americanos que reservassem sua cópia de **Pokémon Colosseum** pelo sistema de pré-vendas da empresa. O disco traz, além de trailers inéditos de **Pokémon Colosseum** e **Jirachi - Wishmaker**, uma grande surpresa aos treinadores: o Pokémon lendário Jirachi, que pode ser conseguido apenas pelo disco e transferido para as versões **Ruby** e **Sapphire**.

MAIS kamehameha!

Dragon Ball Z retorna ao GBA

A Atari está esperta. Sabendo do constante sucesso da série **Dragon Ball Z**, os produtores já anunciaram novidades para os fãs do anime ainda em 2004. O título previsto para GBA é **Dragon Ball Z: Supersonic Warriors**, um game de luta dos mais caprichados (leia mais nos Previews desta edição). A aposta em **DBZ** se mostra acertada, pelo menos se os números forem levados em conta. Segundo dados divulgados em março de 2004, a franquia criada por Akira Toriyama já vendeu mais de 5,7 milhões de jogos, apenas nos EUA. Goku continua com tudo!



Big N Brasil

Copa GameCube

São Paulo abriga o torneio oficial da Nintendo no início de julho, durante o Animecon 2004. Melee contra centenas de jogadores de todo o país. Os vencedores levam prêmios durante os três dias de evento: Game Boy Advance, jogos de GameCube e vários brindes. Anote aí: a AnimeCon acontece no Colégio Marista Arquidiocesano, em São Paulo, de 5 a 7 de julho. Para mais informações, visite o site **www.animecon.com.br**



Admirável mundo Nintendo

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil

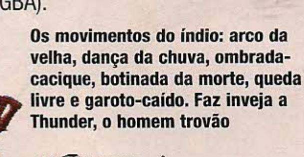
Por Fabio Santana

Galeria dos personagens estúpidos

Nightwolf

Mortal Kombat é uma eterna fonte para esta galeria! Como teríamos material para umas 30 edições, tivemos que escolher um representante da bagunça que é o universo de **MK**. Claro, ninguém melhor que o índio paranormal Nightwolf – aliás, que nome mais clichê, hein? Além de historiador, o lobo da noite é também o protetor da cultura de seu povo, e usa seus poderes xamânicos para proteger sua tribo quando Shao Khan abre o portal do Outworld sobre os EUA (sempre lá!). Pajelanças à parte, o bugre pele-vermelha assusta os oponentes com seu visual de índio metaleiro e as pinturas no rosto acusam seu passado como membro rejeitado do KISS. Mas aberração mesmo é a sua aparição na série animada **Defenders of the Realm** (não televisionada por aqui), em que Nightwolf é um nerd de computadores que se transforma quando seu lobo de estimação pula na sua barriga! Faz Dhalsim, cientista do filme **Street Fighter**, parecer um personagem de Shakespeare. Os games Nintendo em que apareceu são tão questionáveis quanto ele próprio: **MK3** (SNES), **UMK3** (SNES), **MK Trilogy** (N64) e, por fim, no game que melhor representa sua importância: o odioso **MK Advance** (GBA).







Os movimentos do índio: arco da velha, dança da chuva, ombrada-cacique, botinada da morte, queda livre e garoto-caído. Faz inveja a Thunder, o homem trovão

Você sabia disso? É claro que não!



Quer conhecer as origens de **The Legend of Zelda**? O conceito do game veio a pedido dos fãs, após a finalização de **Super Mario Bros.**, em 1985. Eles desejavam um game menos linear. Foi então que, baseado em suas explorações nas cercanias de sua casa, durante a infância, Miyamoto criou o conceito de livre movimentação. A história do jogo é baseada, segundo admite o próprio criador, no filme **A Lenda** (1985), de Ridley Scott, com Tom Cruise. Por fim, o nome da princesa veio da esposa de Francis Scott Fitzgerald, escritor americano. Miyamoto apreciou bastante seu livro **O Grande Gatsby**, de 1925, que, inclusive, virou filme, em 1974, com Robert Redford e Mia Farrow. O nome da esposa do autor era Zelda (foto) e, como Shigeru o achou bonito e de pronúncia agradável, decidiu adotá-lo para a princesa de seu jogo.



Há 5 anos, na NW...

O assunto do momento, na época da **Nintendo World** número 9, era **Star Wars: Episodio I – Racer**. Claro que o querido leitor não poderia ficar por fora de jeito nenhum. A revista fez a cobertura completa, com detalhes do game, informações sobre os pilotos, tudo sobre os planetas, etc. O leitor se sentiu o verdadeiro Jedi na maior aventura do ano.

Qual é o game?



O game da edição passada estava fácil, vai. Quem poderia se esquecer de Slogra, um dos três demônios antes do encontro com Drácula em **Super Castlevania IV**, do Super NES? Os ganhadores foram: Felipe Soares, Darlan Garcia e Pablo Corrêa da Cruz. Agora vem uma pedreira. Você sabe qual é o game da imagem? Então envie a resposta para redacao@nintendoworld.com.br. Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo.

N-versariantes de maio

Personalidades, games e empresas que fazem a festa no mês de Touro

2
Masaya Hashimoto completa 43 anos. Na Quintet, ele foi programador da série **Y's** e dirigiu os dois **Actraiser** do Super NES.

8
O criador de **Mega Man**, Keiji Inafune, comemora seus 39 anos.

12
O cara que deu o nome à série que revolucionou os games de esportes radicais faz 36 anos. Foi o campeão mundial de skate 12 vezes e o primeiro ser humano a fazer um 900º, ele, Tony Hawk.

14
O pai de **Star Wars**, George Lucas, faz 60 anos. Vivas para **Rogue Squadron** e vaias para a nova trilogia (até aqui...).

18
A Hudson, de **Bomberman**, **Adventure Island** e **Bloody Roar**, completa 31 anos de existência.

19
O ex-presidente da Sega, Isao Okawa, completaria 78 anos. Ele faleceu em março de 2001 de insuficiência cardíaca, pouco tempo depois de doar grande parte de sua fortuna pessoal para tirar a empresa do vermelho.

23
Aniversário de 13 anos da DICE (Dream Image of Computer Entertainment), empresa que trabalhou na parte gráfica de **Pokémon Stadium 2**, **Super Smash Bros. Melee** e **Sega Rally** (GBA).

27
Lá se vão 18 anos desde que **Dragon Quest** apareceu pela primeira vez no Famicom.

28
Hirohide Sugiura, presidente da Monolith (**Baten Kaitos**), faz 47 anos, e Yoichi Wada, o todo-poderoso da Square Enix, comemora 45 anos.

30
A Capcom fecha o mês com uma superfesta dos 25 anos de sua fundação.

Viva Os Anos 80!

Jogue os games clássicos do NES 8-bit no Game Boy® Advance!



CLASSIC

NES™ EDIÇÃO LIMITADA

Novo Game Boy® Advance SP
Relembre os bons tempos!

SÓ PARA

GAME BOY® ADVANCE

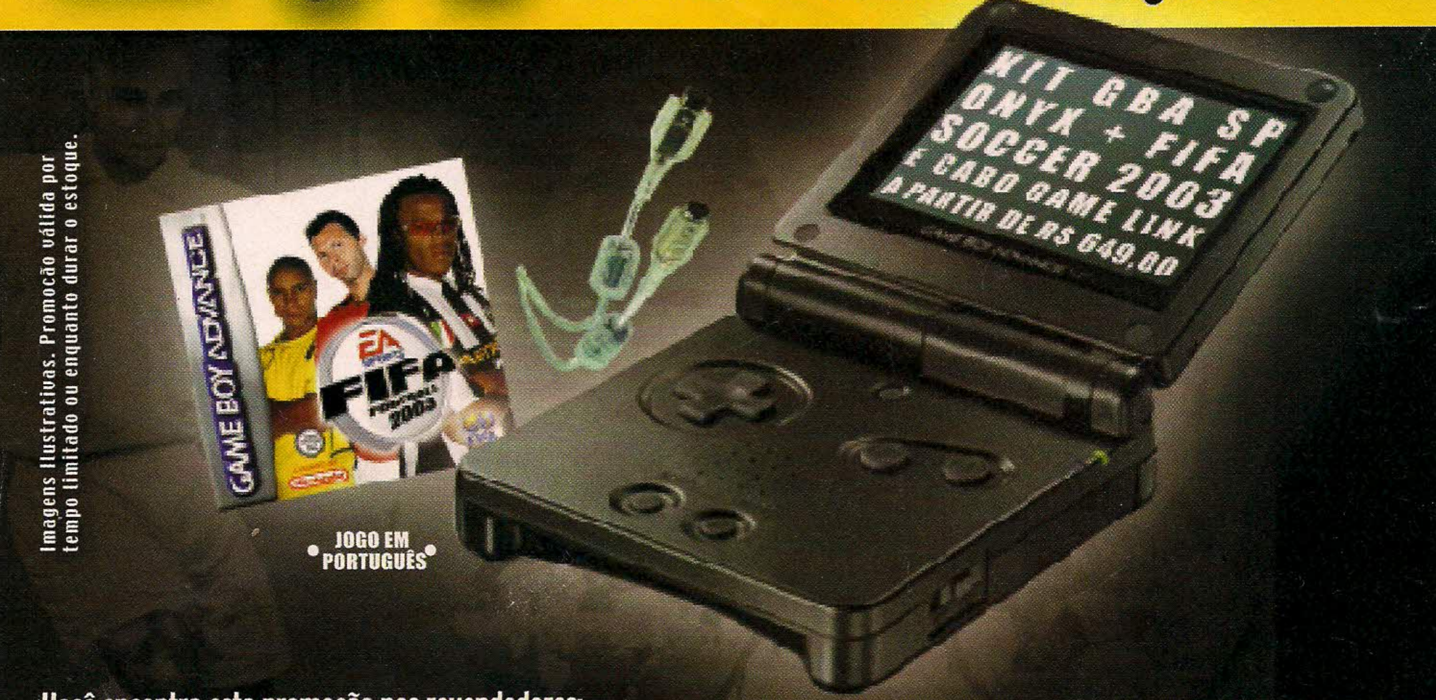
Design Ricardo Campos

KIT GBA SP FLAME + THE INCREDIBLE HULK E CABO GAME LINK A PARTIR DE R$ 649,00





SUPERPROMOÇÃO GBA



Você encontra esta promoção nos revendedores: WWW.SUBMARINO.COM.BR • A17 (021) 2275-2340 • AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BITS GAMES (031) 32719537 • BLANC PLAZ
MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 • COBRINHA GAMES - TAUBATÉ SHOPPING (012) 3695-1155 • COBRINHA GAMES - ROD.
-(021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACA
(031) 3391-3252 • LEITURA CIDADE (031) 3271-5282 • LEITURA ITAÚ SHOPPING (031) 3363-5030 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • LEITURA VITÓRIA (027) 3345
(011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTMIX SHOP CENTRAL PLAZA (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3285 1919 • POWE
(Z. OESTE) (011) 3865-2904 • PREMIER VIDEO (Z. OESTE) (011) 3021-3636 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TERRA
GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-5618 • TOY MANIA (021) 2275-8082 / (021) 3982-8587 • TWIM PRESENTES (011) 5506-6068 • UNION SHOP ABC (011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAI
• UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WWW SOFTWARE E GAMES (011) 3815
WWW.PREMIEREVIDEO.COM.BR • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • YUPII BRINQUEDOS (014) 3226 1212


KIT GBA SP PLATINUM + BIONICLE E CABO GAME LINK A PARTIR DE R$ 649,00
JOGO EM PORTUGUÊS
GAME BOY ADVANCE
BIONICLE

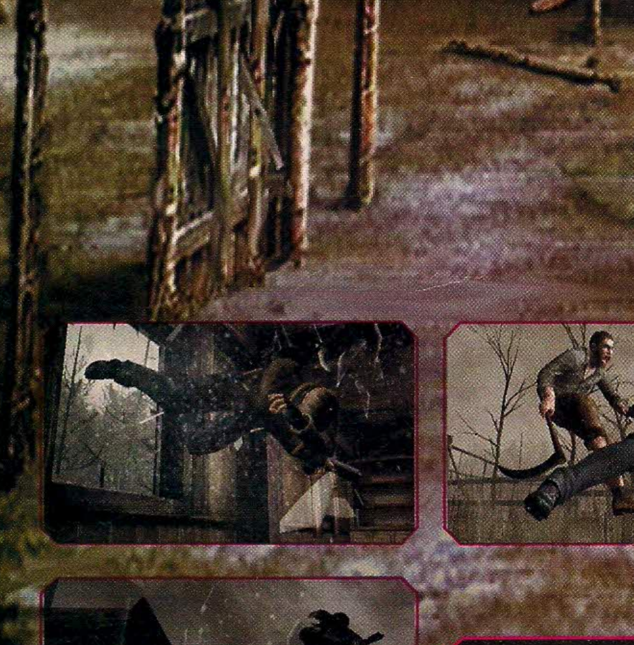


Resident EVIL 4

A revolução na arte de assustar

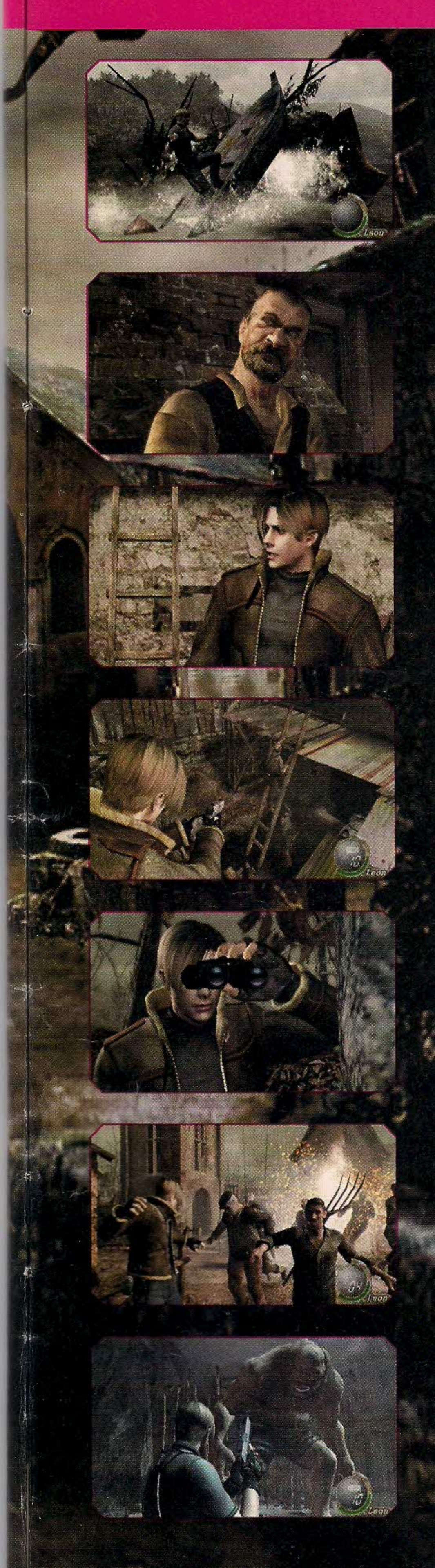
Por Fabio Santana

Dia 12 de setembro de 2001 é uma data marcante para os fãs da Nintendo e da Capcom. Foi nesse dia que as duas empresas realizaram uma coletiva de imprensa para anunciar um acordo de exclusividade dos jogos **Resident Evil** para os consoles da Big N.
Na ocasião estiveram presentes Shinji Mikami, o criador da série, e Shigeru Miyamoto, o game designer mais amado do mundo.
A partir daí, vieram o remake de **RE1**, as adaptações de **RE2**, **RE3** e **RE: CODE: Veronica**, o original **RE0** e a promessa de **RE4**. Foi então que, em 14 de novembro de 2002, o mundo se espantou com o que a Capcom estava preparando: cinco títulos exclusivos para GameCube e, entre eles, **Resident Evil 4**.
O primeiro vídeo revelava gráficos em tempo real jamais vistos e um Leon S. Kennedy (de **RE2**) reformulado.
O enredo envolvia o herói afetado pelo vírus mortal, tendo de correr contra o tempo e enfrentando uma névoa negra infecta. Com o tema sobrevivência, o game seria produzido por Hiroyuki Kobayashi (programador de **RE 1** e **2**, planejador de **Dino Crisis** e **RE3** e produtor de **RE remake** e **P.N.03**) e dirigido por Hiroshi Shibata (que trabalhou antes em **RE3**, mas nunca como diretor).
Depois de algum silêncio, o game voltou a ser destaque na a E3 2003 na qual, durante a conferência da Nintendo, o criador Shinji Mikami apareceu em vídeo dizendo "Don't pee your pants!" (não molhe as calças)... A maioria não conseguiu obedecer ao aviso com o vídeo assustador exibido.
Depois do evento, outro silêncio abismal entre a Capcom e a imprensa em relação a **RE4**. Mal sabíamos que uma revolução estava acontecendo...





Produtora: Capcom
Desenvolvimento: Capcom Production Studio 4
Gênero: Ação
Lançamento: Novembro de 2004



Mudança de planos

"Eu sei que vocês viram muitos vídeos de **Resident Evil 4** na E3 do ano passado. Mas adivinhem? Eu quero que esqueçam tudo o que viram. Esta é a estréia mundial do novo estilo de **Resident Evil 4**". Hiroyuki Kobayashi, produtor do game, durante o Capcom Gamers Day 2004. Durante esse evento dedicado à imprensa, em 28 de janeiro, Kobayashi mostrou um novo **RE**, como ninguém nunca vira antes. O grande público não pôde apreciar as novidades, reveladas a portas fechadas e sob jura de sigilo. Apenas recentemente a Capcom decidiu mostrar ao mundo sua mais nova obra-prima do horror.
A primeira e mais importante mudança foi na direção do game, que passou para as mãos do criador da série, Shinji Mikami (a última vez que ele assumiu esse papel foi no remake de **RE** para GC, e nós conhecemos bem o resultado...). Segundo Kobayashi, a decisão foi tomada porque o game estava parecido demais com qualquer outro **Resident Evil**. Não que isso fosse ruim, mas o produtor disse que não era o suficiente. O padrão poderia ser aceitável por qualquer empresa, mas não para a equipe do CPS4.
Por isso, esqueça tudo o que foi dito sobre **RE4** até agora e prepare-se para o novo!
Para começar, o jogo se passa em 2004, seis anos após os eventos em Raccoon City, que culminaram com o fim da Umbrella Corporation. Agora, Leon S. Kennedy é um agente do governo americano, e foi convocado pelo presidente para resgatar sua filha raptada. As investigações levam o herói a uma vila misteriosa, em pleno continente europeu. No local, Leon procura interrogar os moradores, mas não é bem recebido. Na verdade, apesar de parecerem humanos, os habitantes do lugar se comportam de forma estranha e hostil. Sem pestanejar, ao perceberem a intromissão do agente, eles o atacam com intenções assassinas. Não demora muito e Leon se vê cercado por dezenas de homens ensandecidos, vítima de uma verdadeira caçada humana.
Por que a atitude facínora? Por que a expressão inumana nesses inimigos incidentais? O que eles escondem? Onde está a filha do presidente? Quem está por trás de tudo isso? São mistérios que Mikami e Kobayashi estão guardando com suas vidas, genialmente aumentando nossa expectativa.

Novas maneiras de jogar

Por mais surpreendente que seja, a mudança no enredo é apenas a menor de todas. As novidades impactantes estão mesmo na jogabilidade. Como o game é 100% poligonal em tempo real (acredite ou não, a qualidade é superior aos gráficos pré-renderizados de **RE Remake** e **RE0**, graças a mais avançada engine 3D já desenvolvida para o console), Mikami optou por uma câmera fixada atrás de Leon. Dessa maneira, apesar do esquema de controle ser o mesmo de sempre (cima anda para frente, baixo para trás e esquerda e direita viram o personagem), a movimentação ficou muito mais intuitiva. É possível também alternar entre três distâncias de câmera, sendo uma para investigação em primeira pessoa.
O novo **RE4** roda o tempo todo em widescreen. Em TVs comuns (4:3), o game vai rodar no modo LetterBox, ou seja, com faixas pretas na parte superior e inferior da tela, para exibir todo o campo de visão. Já em TVs widescreen, **RE4** vai rodar no modo 16:9 real, preenchendo toda a área de visualização.
O campo de visão estendido também foi uma sugestão do diretor Mikami, possibilitando um novo sistema de combate. Segurando o botão R, à moda clássica, Leon saca sua arma. Porém, agora, a perspectiva fica sobre o ombro do personagem, e a mira-laser permite mirar inclusive nos inimigos que estão acima ou abaixo de você. Assim, é possível atingir partes específicas dos inimigos, que reagem conforme a área afetada – você pode deixar inimigos mancos, desarmá-los, explodir suas cabeças ou simplesmente atirar nos projéteis arremessados.
E, por falar em inimigos, eles agora são muito mais rápidos e inteligentes que os zumbis de antigamente. Eles se esquivam de tiros, chamam reforços, traçam estratégias para cercá-lo, enfim, fazem os comedores de cérebro infectados pelo T-Virus parecerem australopitecos.
Enquanto o botão B realiza a tradicional função de correr, o A ganhou funções emprestadas dos games Zelda: ações dependentes das circunstâncias. Isso significa que, ao se aproximar de uma janela, o botão A serve para atravessá-la; ao lado de um móvel, pode-se movê-lo; sobre uma escada com inimigos se aproximando, você pode empurrá-la, e assim por diante.
Essas características, somadas ao fim dos load times (a transição entre salas é instantânea) mostram o novo foco do jogo: a ação. Mas nada diminui o objetivo principal: fazer o jogador se esconder debaixo da cama de tanto medo! Apesar da ambientação diuturna no momento em que Leon chega à vila européia, a atmosfera sinistra, o clima pesado e o fato de você estar sendo perseguido por sádicos vão deixá-lo em pânico, clamando pelo retorno dos "zumbis bonzinhos". Em especial, há uma criatura de uns três metros de altura que vai deixá-lo todo borrado... Palavra de Mikami, o mestre do horror!

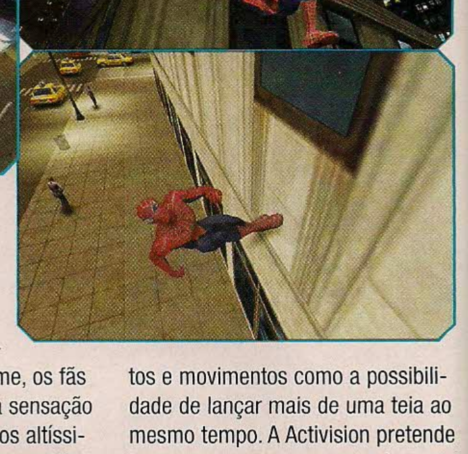
Questão de tempo

Detalhes adicionais serão revelados até o lançamento do game, que acontece no final do ano. Certo mesmo é só a garantia do produtor Kobayashi de que o game é uma exclusividade definitiva do GameCube. Dá vontade de comprar um para os amigos que não têm, só para eles terem um gostinho das coisas boas da vida.



SPIDER-MAN 2

O herói aracnídeo voa das telas para os videogames



O herói mais famoso dos quadrinhos da Marvel volta às telas de cinemas do mundo inteiro em 30 de junho, com **Homem-Aranha 2.** Junto com o filmaço, a Activision prepara o lançamento de um novo game para o GameCube, inteiramente baseado no filme. Durante a E3 do ano passado, a produtora Treyarch exibiu algumas imagens do Aranha se pendurando pelos arranha-céus de Nova York, mas era só isso. Depois da história e dos trailers serem revelados na internet, os fã começaram a esperar por um jogaço. A verdade é que **Spider-Man 2** tem tudo para arrebentar. A razão para tanta excitação é que o vilão da vez é o Dr. Octopus, um dos maiores bandidos dos quadrinhos. Assim como no primeiro game, Peter Parker veste a roupa azul e vermelha para enfrentar esse terrível inimigo, atravessando fases muito longas, prendendo criminosos e salvando o dia.O game será bastante parecido com o primeiro, mas trará novidades bem bacanas. Agora o Aranha poderá descer com suas teias até as ruas da cidade para prender bandidos que roubam pacíficos pedestres. Essa função ampliou bastante as possibilidades do jogo, permitindo que o herói explore as fases com mais profundidade. É possível ficar horas passeando antes de cumprir as missões obrigatórias. No primeiro game, os fãs puderam sentir na pele a sensação de se pendurar em prédios altíssimos. Desta vez, os gráficos estão mais bonitos e o visual ficou bastante impressionante e realista. A jogabilidade ganhou novos elementos e movimentos como a possibilidade de lançar mais de uma teia ao mesmo tempo. A Activision pretende lançar o game no mesmo mês em que o filme estiver chegando aos cinemas. Mantenha o seu sentido aranha sempre alerta.

Produtora: Activision
Desenvolvimento: Treyarch
Gênero: Ação
Lançamento: Junho de 2004

TERMINATOR 3: REDEMPTION

Schwarzenegger voltou, mais uma vez



Não se engane: **Terminator 3: Redemption** é o nome de mais um game baseado no terceiro filme da franquia **O Exterminador do Futuro** (aqui batizado de **A Rebelião das Máquinas**). O título traz os mesmos personagens do filme, como John Connor, Kate Brewster e a terrível Terminatrix, além de diversos elementos tirados dos filmes anteriores. O foco de **Redemption** é voltado para as batalhas que acontecem no ano de 2034, durante a intensa guerra entre humanos e máquinas. O jogador entra na pele da montanha de músculos Arnold Schwarzenegger e visita diversos futuros alternativos. Em um deles, John Connor jamais foi resgatado e os humanos sobreviventes lutam sem nenhuma esperança de vitória. O tiroteio rola em cima de veículos e aeronaves em certas fases, mas a maioria da ação se concentra em estágios terrestres, com muito tiroteio e explosões do início ao fim.

Produtora: Atari
Desenvolvimento: Paradigm Entertainment
Gênero: Ação
Lançamento: Agosto de 2004

STARCRAFT: GHOST

Parece Metal Gear, mas não é



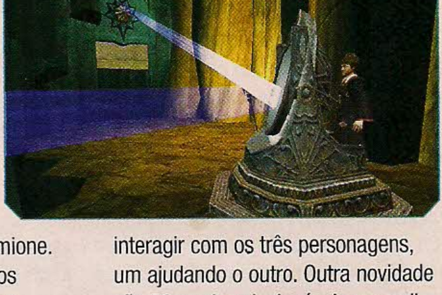
Quem está acostumado com os games da série **StarCraft** irá se surpreender com **Ghost**. Neste, a estratégia em tempo real foi deixada de lado, dando espaço à ação tridimensional em terceira pessoa. A história se passa num futuro distante recheado de criaturas hostis e envolve uma agente especial chamada Ghost Nova. Ela investiga um misterioso componente químico, o gás terazine, um poderoso reagente que atraiu a atenção de três raças de alienígenas diferentes, os Zerg, os Protoss e os Terrans. O novo **StarCraft** dá grande ênfase à espionagem e ao combate corpo a corpo. Nova usa suas habilidades e acessórios avançadíssimos para derrotar seus inimigos, misturando uma série de técnicas e poderes diferentes. Além de lutar, o jogador deverá usar o raciocínio para vencer diversos puzzles que aparecem no decorrer das fases.

Produtora: Blizzard
Desenvolvimento: Nihilistic
Gênero: Ação
Lançamento: Julho de 2004

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

O melhor livro da série ganha seu game



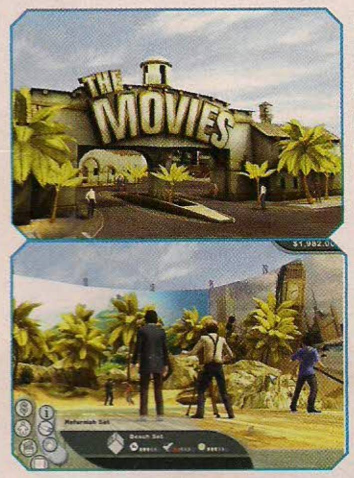


Harry está pronto para voltar às aulas em Hogwarts, porém, terá muitos problemas pela frente. Depois dos maus bocados durante suas férias na casa dos tios, Harry foge e reencontra seus amigos. Ele descobre que o feiticeiro Sirius Black fugiu de Azkaban, e que foi ele o responsável por entregar os pais de Harry a Voldemort. Com Sirius à solta, Harry tem que se cuidar, pois pode ser o novo alvo do malvadão. Além disso, ele deve fugir dos dementadores, criaturas que guardam as portas da prisão de Azkaban. Tanto no filme quanto no game, essa nova história representa uma mudança radical no universo das aventuras de Harry Potter: afinal as histórias tornam-se mais sérias, o que influencia bastante no visual do game - mais escuro e sombrio que nos jogos. O game terá gráficos mais detalhados e efeitos de luz incríveis. Os cenários ganharam efeitos de clima, como chuva e neve, ajustados em tempo real. Além disso, o game trará algumas novidades bem legais para os fãs, como a possibilidade de controlar outros personagens além de Harry, como Rony e Hermione. Cada herói terá seus próprios poderes mágicos e fraquezas. De acordo com a EA, o jogo trará mais de 30 fases e uma série de minigames bacanas. Para atravessar alguns obstáculos, o jogador precisa interagir com os três personagens, um ajudando o outro. Outra novidade são 50 cards colecionáveis escondidos pelas fases. Se juntar todos, os personagens ganham itens. A EA garante que os fãs da obra de J.K. Rowling não ficarão desapontados.

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Electronic Arts UK
Gênero: Ação
Lançamento: Junho de 2004

THE MOVIES

Vire o rei de Hollywood da noite para o dia



The Movies é um game que bebe na mesma fonte de jogos como **The Sims** e **Sim City**, mas com uma idéia totalmente nova: no game, o jogador deve criar seu próprio estúdio cinematográfico. Sua função é gerenciar um estúdio, contratar atores e atrizes competentes, investir em tecnologia, filmar e lançar os filmes no mercado mundial. Claro, sem esquecer que o estúdio deve se tornar algo muito lucrativo, ou deverá fechar as portas quando ficar sem verba. A idéia parece meio esquisita, mas a Lionhead Studios garante que será extremamente viciante. Você poderá controlar todo o funcionamento do estúdio e ainda terá quatro conselheiros virtuais que o ajudam você em suas decisões: investir em novos prédios, criar laboratórios de pesquisa para efeitos especiais ou colocar uma grana em uma produção que pode ou não ser um grande sucesso? Você decide. **The Movies** vai obrigar você a usar a cuca para se dar bem no concorrido mundo do cinema.

Produtora: Activision
Desenvolvimento: Lionhead Studios
Gênero: Simulação
Lançamento: Final de 2004

GEIST

Um espírito baixou no GameCube



Geist é um jogo de tiro em primeira pessoa com um enredo pouco convencional para o gênero. A história lembra o filme **Ghost: O Outro Lado da Vida**, só que em vez de interpretar um fantasma bonzinho, você joga na pele de um poltergeist que toma conta do corpo dos vivos e usa suas armas para detonar qualquer um que cruzar seu caminho. Depois de ter sido assassinado na prisão, seu espírito está livre para assombrar as pessoas em uma prisão escura e misteriosa. Além de possuir energia paranormal e ter a capacidade de mover objetos e interagir com aparelhos eletrônicos, o jogador pode controlar humanos, cachorros, ratos e qualquer coisa que respirar. Ao tomar conta de um corpo, você recebe dele todas as suas lembranças passadas. Assim, quando tiver dificuldades para atravessar uma porta, é só entrar no corpo de um guarda e extrair dele todas as informações que conseguir. É um conceito de jogo bem esquisito, mas bastante original, complementado por um modo Multiplayer que não deixa nada a dever a outros títulos do gênero. Confira: é uma das principais promessas da Nintendo para o GC este ano.

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: N-Space
Gênero: Ação
Lançamento: Agosto de 2004



DRAGON BALL Z: SUPERSONIC WARRIORS

O melhor de Goku e sua turma no GBA



O auge da febre Dragon Ball já passou, mas nos games a mania continua a todo vapor. Uma prova disso é o lançamento de **Dragon Ball Z: Supersonic Warriors**, que é, na verdade, a versão americana do jogo **Dragon Ball Z: Bukuu Tougeki**, lançado no Japão pela Banpresto. Para os fãs, é um prato cheio: um game de luta cheio de combos e com uma galeria bacana de personagens da série, como Goku, Gotenks, Majin Buu, Cell, Andróide 18, Dr. Gero, Freeza, Ginyu, Trunks, Vegeta, Krillin, Piccolo e Gohan. É lutador que não acaba mais. Os jogadores podem partir direto para a pancadaria, no estilo mano a mano, ou formar um time com até três personagens. Ainda é possível jogar no modo Story e seguir a história de cada um dos guerreiros. As batalhas acontecem tanto no céu quanto no solo e cada guerreiro possui uma série de golpes bacanas e podem soltar incríveis rajadas de energia, como o famoso Kame-hame-ha de Goku. O visual chama a atenção. Os cenários ganharam uma excelente caracterização e são bastante parecidos com os do desenho animado. Efeitos gráficos, como o tradicional Mode 7 (rotação e zoom simultâneos) deixam a jogabilidade ainda mais interessante. **Supersonic Warriors** tem tudo para ser o melhor game da série já lançado para o portátil, pois consegue a façanha de capturar com perfeição a essência do desenho animado - algo que os games anteriores não souberam fazer bem.

Produtora: Atari
Desenvolvimento: Banpresto
Gênero: Luta
Lançamento: Maio de 2004

DUEL MASTERS: SEMPAI LEGENDS

Mais um jogo de cartas na onda de Yu-Gi-Oh!



O lançamento **Duel Masters** está sendo apontado como o principal sucessor do famoso **Yu-Gi-Oh!**.Por que tanta honra? O game traz de volta o mesmo estilo dos card games da vida real.O estilo é muito similar aos outros games do gênero, nos quais o jogador acumula e coleciona cards para trocar ou lutar em batalhas com o computador ou com outro competidor, sempre usando o cabo Game Link. **Sempai Legends** conta a história de um duelista que acabou de fazer aniversário. Na noite da festa, uma carta valiosa de seu baralho é roubada. O jogo flui como um RPG: o jogador deve explorar os cenários e batalhar com outros adversários. A cada vitória, uma parte do enredo do jogo é revelada. Quando uma batalha se inicia, os personagens são transportados para um tabuleiro, com direito a cenas animadas da criatura sendo atingida. **Sempai Legends** apresenta mais de 180 monstros e magias, que devem fazer a festa dos colecionadores de plantão. E fique esperto! A Atari pretende lançar o game acompanhado de um pacotinho com cinco cards exclusivos.

Produtora: Atari
Desenvolvimento: Mistic Software
Gênero: Ação
Lançamento: Junho de 2004

VAN HELSING

O caçador de vampiros defende o GBA

Baseado no novo filme de terror da Universal, **Van Helsing** trará o mundo dos vampiros e outras criaturas ao GBA. O jogo é inteiramente baseado no recém-lançado filme de mesmo nome, no qual o herói é um caçador de monstros interpretado pelo Hugh "Wolverine" Jackman. O jogador controla o herói e tem a missão de deter os planos malignos de Drácula e, de quebra, destruir outras criaturas que habitam a Transilvânia. Durante a sua cruzada, o jogador precisa atravessar dez fases passadas em florestas, cavernas e pântanos, até chegar ao castelo do Conde Drácula. Armado com um arsenal de armas mortais (uma besta, diversas lâminas, uma pistola elétrica e um gancho), a batalha de Van Helsing não será nada fácil. Além do Drácula, outros monstros horríveis aparecerão em seu caminho, como o Lobisomem, as noivas vampiras e até o Frankenstein. Não vai ser moleza.

Produtora: Vivendi UNiversal
Desenvolvimento: Saffire
Gênero: Ação
Lançamento: Maio de 2004

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

A bolinha cor-de-rosa volta a atacar

A mais nova criação da HAL Laboratories é o primeiro game totalmente original da querida bolinha rosada para o Game Boy Advance. O jogo está sendo desenvolvido pelo estúdio Flagship, a mesma empresa que criou **The Legend of Zelda: The Four Swords**. Depois de jogar algumas fases, é fácil notar a influência dos games de Link e sua turma.

No início do game, Kirby é atingido por um golpe de Metal Knight e acaba dividido em quatro Kirbys de cores diferentes. Cada uma das cores pode ser controlada por um jogador, conectado ao GBA através do cabo Game Link. Se algum Kirby sobrar, ele é controlado pelo computador. Isso pode até parecer estranho para o jogador que quiser jogar sozinho, já que os outros três personagens agem de forma aleatória e precisam estar juntos para avançarem as fases. Assim, quando um dos quatro se separar da turma, o jogador terá que usar o celular de seu Kirby (sim, ele tem um celular!) para convidar os outros parceiros. Tirando essa novidade, está tudo muito parecido com os games anteriores do herói. Quem conhece vai sacar que o jeitão é o mesmo de sempre: muita ação, cenários multicoloridos e inimigos fofinhos até o final. Kirby ainda tem o poder de sugar os inimigos e usar suas habilidades para atravessar obstáculos, mas ele ganhou uma habilidade inédita: se transformar em um anjinho. Ao sugar um determinado inimigo, ele se transforma em um anjinho, com direito a asinhas e arco-e-flecha. É ver para crer.

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Hal Laboratories/Flagship
Gênero: Ação
Lançamento: 2004









METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Por Eduardo Trivella

Só mesmo um cara sem muito apego à vida para entrar em uma base terrorista no Alasca totalmente desarmado. Para que você não entre em uma gelada como essa, arme-se com sua NW e mostre a Liquid Snake que com você a parada é sólida!

Pontos importantes

- Deixe as rações sempre engatilhadas quando estiver enfrentando chefes e em outras situações perigosas. Se sua energia acabar, a ração é usada automaticamente e você não morre.
- Segure Z para entrar em primeira pessoa, o A para mirar e solte o botão para atirar. Segure A e X para poder movimentar-se enquanto mira.
- Se as coisas estiverem pretas, saia da área por uma porta e depois retorne. A vantagem é que os inimigos mortos permanecerão mortos, as câmeras destruídas permanecerão destruídas, mas o alarme não estará mais funcionando.
- Em jogos de espionagem, nem sempre é vantagem ser bom no gatilho. Muitas vezes é necessário ser o mais discreto possível e não deixar ninguém ver você. Em **Twin Snakes,** você pode abusar dos métodos de dissimulação, como bater em paredes para atrair a atenção dos guardas, deixar revistas de conteúdo adulto no caminho deles, esconder cadáveres e a si mesmo dentro de armários e pendurar-se em beiradas, entre outros métodos. Aliás, nesse último, você pode aumentar seu Grip Level fazendo flexões nas barras. Aperte L e R simultaneamente para fazer os exercícios. Com 100 flexões, você sobe para Grip Level 2, com 200, nível 3.

RADAR
O radar possui quatro modos. Veja quais são:

Normal – Pode andar despreocupado, mas fique de olho nos pontos que representam os inimigos, e na faixa azul, que indica para onde eles estão olhando e o alcance da visão deles. Tente não fazer barulho enquanto eles estiverem por perto.

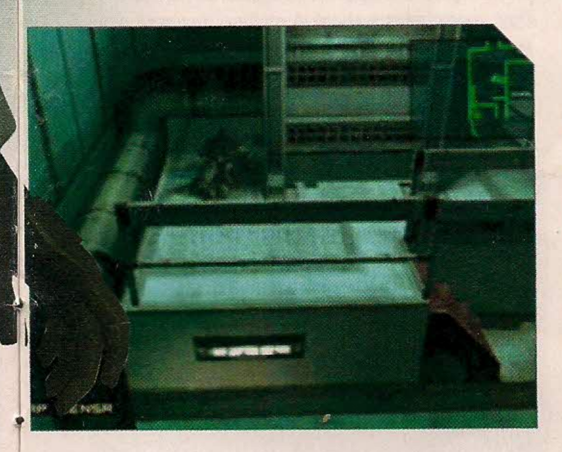
Alert – Se for avistado por algum guarda ou por uma câmera de vigilância, o radar passará para esse modo e você será caçado como uma raposa. Os guardas chamarão reforços e abandonarão suas rondas normais, procurando você por todos os cantos. Para que o radar saia do alerta, você precisa ficar fora do campo de visão dos inimigos durante uns cinco segundos aproximadamente.

Evasion – Os guardas ainda procuram por você em cada canto, mas você tem um respiro para poder se esconder. Enquanto eles não pensarem que você sumiu, continuarão procurando.

Caution – Você não está sendo visto, mas isso não significa que está fora de perigo. Procure um bom local para se esconder até que que o radar volte ao modo Normal.

Cargo Dock

Vá até a água, pegue o RP Sensor e uma ração (há mais duas na sala). Volte até o local onde você começou o jogo e rasteje por baixo do cano. Drible os guardas e pegue o elevador no fundo da sala. Se ele ainda não tiver chegado, espere um pouco. Fique esperto, pois o elevador não desce se o radar estiver em algum outro modo que não seja o Normal.



Heliport

Se você passar pela neve, suas pegadas podem chamar a atenção dos guardas, e se você for tocado pelas luzes dos holofotes, a casa também cai. Siga com cuidado para o fundo da área, prestando atenção à movimentação das câmeras de vigilância. Antes, passe pelo caminhão no meio da área para pegar a pistola SOCOM dentro dele e a pistola tranqüilzante M9 embaixo do veículo. A saída do local pode ser feita por um pequeno buraco de ventilação que fica no fundo da área. Suba uma das escadas dos cantos, drible o guarda e se arraste pelo buraco.

Tank Hangar

Depois da conversa dos guardas, continue pelo duto até um buraco no chão. Seu objetivo nesta sala é descer até o nível inferior e pegar o elevador. Mas antes, você pode pegar um item muito importante: os óculos de visão térmica que estão em uma das salas do andar superior. Ande devagar ou rasteje pelas plataformas de ferro, pois os guardas podem ouvir você. Dentro do elevador, siga para o andar B1.

Holding Cells

A prioridade é encontrar o DARPA Chief. Suba a escada ao final do corredor e arraste-se pelo duto até cair e trocar uma idéia com o cara. Você recebe o cartão-chave nível 1 e o chefe bate as botas. Espere um pouco e a mulher da cela ao lado abrirá a porta para você. Depois de um pequeno entrevero com ela, guardas entram no recinto. Receba-os com chumbo e depois pegue o elevador para B2. Porém, antes de descer, é uma boa aproveitar seu novo cartão e voltar para Tank Hangar a fim de pegar o silenciador (suppressor) da SOCOM e uma caixa de papelão que serve como disfarce.



Armory



Há várias salas dentro do depósito de armas. Entre em todas com o número 1 na porta e pegue algumas granadas e explosivos C4. Procure nos cantos dessa sala paredes com a coloração diferente, como se tivessem sido pintadas recentemente. Detone essas paredes com C4 e em duas delas você encontrará munição e a M9 (se não tiver pego ainda), enquanto que na terceira está o acesso para a próxima área.

Armory South

Detone todas as paredes que podem ser explodidas com C4 e você encontrará o primeiro chefe de **MGSTS**: Revolver Ocelot. Tome cuidado para não tocar nos fios que estão amarrados ao presidente Baker e a explosivos. Apresse-se no combate senão o manda-chuva da Armstech pode ir para o saco. Você pode até perseguir Ocelot, mas se acionar a visão em primeira pessoa, a parada fica muito mais tranqüila – você nem precisa se mexer para acabar com ele! É só mirar na cabeça e meter bala. Depois da treta, o ninja aparece. Ocelot fica sem braço e Baker fica sem pulso. Mas antes de partir desta para melhor, o velhote dá um disquete, o cartão-chave nível 2 e uma dica de que o número de freqüência Codec de Meryl está atrás da embalagem. Que embalagem? A embalagem do game, seu vacilão! No caso de você ter alugado **MGSTS** e não ter acesso à embalagem, o número é 140.15. Acione o Codec e contacte a sobrinha do coronel para dar andamento à história.

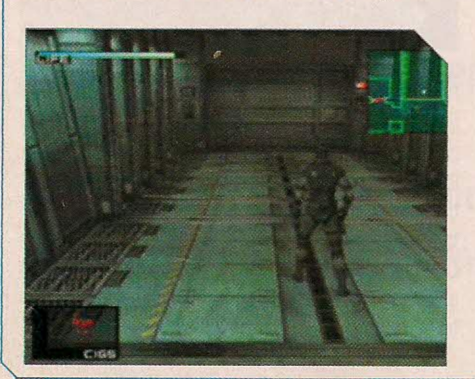


Armory

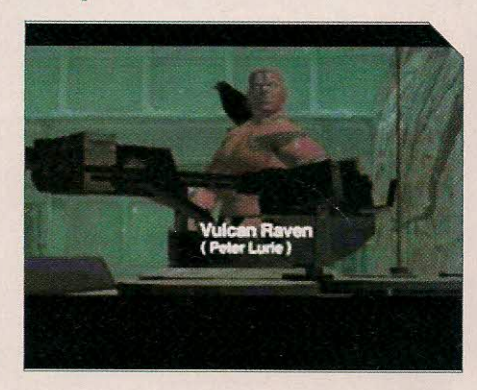
De volta ao depósito de armas, abra a porta com o número 2, mas fique esperto que agora há guardas patrulhando a sala. Pegue o rifle FAMAS mas tome cuidado com os infravermelhos – use a fumaça dos cigarros ou o Thermal Goggles se você for antifumo para visualizá-los e passe rastejando. Depois, suba para o primeiro andar.

Tank Hangar

Meryl abre a porta com o número 5 e é por ela que você deve passar fumando ou com o visor térmico para não morrer envenenado com gás liberado pelo acionamento dos infravermelhos.



Canyon



Passe pelo campo minado* usando o visor térmico e do outro lado será a hora de enfrentar Vulcan Raven, outro chefe. O freak está dentro de um tanque, então, é bom não chegar muito perto. Use granadas Chaff para retardar a rotação do canhão do tanque e granadas normais enquanto dá voltas ao redor dele. Mire bem para que elas caiam exatamente onde o atirador está. Se o tanque estiver se movendo muito rápido, plante minas Claymore no caminho dele ou jogue granadas em suas lagartas. Depois de eliminar dois atiradores, Snake ganha o cartão-chave nível 3 e o corvo aguarda pelo combate definitivo com o cobra.

* Se quiser pegar as minas, rasteje sobre elas.

Nuke Building

Pegue a ração na passarela lateral e passe rastejando para o salão principal da área. Agora é hora de sossegar seu instinto assassino pois não é aconselhável o uso de armas de fogo próximo às ogivas nucleares. Aliás, se você for avistado nesta sala, vai ficar difícil de respirar com todo o gás que será liberado. Use granadas Chaff para atrapalhar as câmeras e suba a escada para pegar o elevador. Siga para B1.

Nuke Building B1

Há dois guardas aqui. Um deles pode ser detonado enquanto tira água do joelho no banheiro masculino e o outro faz a ronda na sala onde você deve pegar o lançador de mísseis Nikita. Pegue também munição para essa nova arma e desça para B2.

Nuke Building B2

Ficou com vontade de experimentar a nova arma? É para já! Assim que você entra na sala com o chão eletrificado, uma animação mostra onde está o reator que precisa ser destruído e a sala começa a se encher de gás. Seja rápido e mande um Nikita em direção ao reator. Quanto mais tempo você ficar sem mexer na alavanca direcional, mais rápido o míssil se movimenta. Guie-o até o alvo desviando dos obstáculos. Depois, siga pelo corredor, que não está mais eletrificado, destruindo todas as câmeras com tiros e ache a máscara contra gases em uma das salas.
Saia pelo lado oposto ao reator e veja o Ninja espalhando um pouco de sangue. Ficou com medo? É contra essa aberração que você vai ter que lutar agora.



Laboratory

Parece que foi o Cyber Ninja de **MGS** quem ensinou o Neo de Matrix a desviar de balas, então, nem adianta sacar suas armas, pois o cara é muito rápido. O negócio é se aproximar dele e usar seus chutes e socos. A melhor hora para isso é quando ele salta e tenta cair em cima de você. Nesse momento, dê um passo para o lado, espere ele descer ao chão e faça uma seqüência de três golpes. Nem tente aumentar a dose, pois ele vai contragolpear se fizer isso. Chega uma hora em que ele vai ficar quase invisível, mas seu método de combate não muda em nada. Tenha paciência, algumas rações, e você acabará derrotando o cara. Com o ninja fora do caminho, Otacon pára de urinar nas calças e dá para você o cartão-chave nível 4.



Nuke Building B1

Antes de voltar a esse andar para se encontrar com Meryl, entre em uma das portas do B2 com o número 4 e pegue os óculos de visão noturna. Desta vez há três guardas no B1. Cuide daqueles dois que você já viu da outra vez em que esteve aqui (um está no banheiro masculino e outro está na sala onde você pegou o Nikita) e não rele o dedo no terceiro guarda – ele, na verdade, é a Meryl disfarçada. Vai dizer que você não sacou pelo rebolado? Depois que ela ver você, vai sair correndo para o banheiro feminino. Pegue a caixa de papelão 2 em uma das saletas e vá até Meryl para xavecar mais um pouco a menina e ganhar o cartão-chave nível 5. Saia junto com ela para enfrentar Psycho Mantis.

Commander Room

Psycho Mantis toma o controle da mente de Meryl e antes de detonar o cara, você precisa tirar a menina dessa situação delicada. Não faça a bobagem de atirar nela, a não ser que seja com o tranqüilizante M9 (um dardo no meio da cara dela já resolve o problema). Você também pode dar uns tapas ou jogar uma Stun Granade para que ela vá à lona. Sem Meryl para atrapalhar, é hora de cuidar do canastrão Mantis. É aqui a parte em que **MGS** mostra sua originalidade. Mantis supostamente está controlando a mente do jogador, então, qualquer atitude que você tomar será antecipada pelo cara. Como evitar isso? Conectando um segundo joystick na entrada 2 do GameCube e enganando o sabichão. Quando o segundo controller não estiver mais funcionando, troque para o terceiro e assim sucessivamente. Os ataques dele são fáceis de evitar: quando ele soltar uma grande bola de energia, é só desviar. E quando objetos começarem a voar pela sala, rasteje e fique fora



de perigo. Use a mira em primeira pessoa para facilitar seu trabalho e mandar Mantis de volta para o hospício. Na hora que Meryl virar zumbizona novamente, coloque-a para baixo mais uma vez e depois volte a atacar Mantis.

Caves

Procure um buraco na parede e passe rastejando. Esses lobos que habitam as cavernas podem ser um verdadeiro pé-no-saco, por isso, fique em um lugar onde eles não possam morder você e use tranqüilizantes para acalmá-los (não faça nada com o bebê lobo!). Limpe a área para encontrar, entre outros itens, uma dose de Pentazem, que é um relaxante muscular que você vai usar muito em breve. Como você vai ter que passar mais vezes por aqui, é bom fazer algo que facilite as futuras visitas. No final das cavernas, Meryl está com alguns lobos muito carinhosos ao redor dela. Dê um tapa na moça e imediatamente se esconda dentro de uma caixa. O lobinho vai urinar na caixa e você ficará com o cheirinho característico dos lobos, facilita a passagem pelo meio deles.



Underground Passage

Preste atenção ao caminho feito por Meryl e siga as pegadas dela para não detonar as minas terrestres. Se quiser pegar as Claymore, rasteje e faça a festa. Depois que sua futura namorada for atingida por Sniper Wolf, você deve enfrentar a atiradora com as mesmas armas que ela, ou seja, um rifle Sniper. Como você ainda não tem um, volte até o andar B2 do Tank Hangar e pegue o PSG1 dentro da saleta com o número 5 (cuidado com os infravermelhos!). Retorne para salvar Meryl e... Meryl não está mais lá! Para não perder a viagem, equipe o rifle e atire à distância em Sniper Wolf, que está no segundo andar da torre lá ao fundo. Se suas mãos estiverem tremendo e você não conseguir acertar nenhum tiro, use Pentazem para parar a tremedeira (você pode encontrar esse item nas telas Caves, Nuke Building B1 e na própria Underground Passage quando voltar). Para ter mais precisão ainda, procure atirar agachado. Depois que a energia dela acabar, GRAVE O JOGO e tente entrar na porta à direita, no final do corredor.

Medical Room

Aqui **MGSTS** pode tomar dois rumos diferentes, dependendo de você resistir à tortura de Ocelot ou não. Se quiser resistir e salvar Meryl, aperte rapidamente o botão A. Parar desistir, aperte A +



Start. Depois de três seqüências espancando o controller, você será levado para descansar um pouco em uma cela. Outra sessão de tortura, com mais três seqüências, e se você resistir a essa também, verá o melhor final.
Quando voltar para a cela mais uma vez, Otacon vai aparecer depois de um tempo e entregar a você o lenço de Sniper Wolf (serve para passar pelos lobos), o cartão-chave nível 6, uma ração e um pouco de ketchup. Para escapar da cela, esconda-se embaixo da cama ou deite e use o ketchup, mas apenas quando o guarda estiver no banheiro. Nos dois métodos, o guarda vai entrar na cela e você só tem que nocautear o cara.
Pegue o resto de suas coisas perto do aparelho em que foi torturado e pique a mula daí, seguindo para o local onde Snake foi capturado. No caminho, passe no andar B1 do Nuke Building para pegar outro modelo de rifle sniper e um pacote de Medicine (que serve para o caso de você ter ficado resfriado). Nesse meio tempo, Deepthroat entra em contato e fala que você tem uma bomba plantada no meio de seu equipamento (se você tiver resistido à tortura). Olhe em seu inventário e jogue a bomba fora. Você pode fazer isso a qualquer momento depois de pegar suas coisas de volta.

Communication Tower A

Você vai ter que passar por infravermelhos e não há como não os ativar. Guardas virão de todos os lados e você deve ir subindo as escadas ao mesmo tempo em que os enfrenta, mas não se esqueça de pegar a corda (Rope) antes de iniciar a escalada. Além do rifle de assalto, você também pode usar algumas granadas enquanto sobe para retardá-los. No último andar da torre, suba pela escada encostada na parede. No telhado, equipe a corda e desça de rapel pela parede do prédio (A + ↓). Detone um C4 na porta congelada para facilitar a volta e avance pela passarela, depois de eliminar os sentinelas ao fundo com mísseis Nikita ou na base do sniper. Pegue o míssel Stinger e passe para a segunda torre. ≫

Communication Tower B

Encontre Otacon na frente do elevador quebrado e, enquanto ele desce para tentar consertar, vá subindo mais uma longa escada e atire nas metralhadoras turret até o confronto com Liquid e seu helicóptero Hind D. Saque o Stinger e coloque a mira em cima do alvo. Ela vai ficar vermelha e essa é a hora de atirar. É bom ser ligeiro, pois, enquanto está mirando, não é possível se movimentar. Proteja-se dos tiros de Liquid atrás das construções. Depois de derrubá-lo, volte para o elevador e mate os quatro guardas em camuflagem stealth enquanto desce para o primeiro andar. Passe pelas turrets e reencontre a paixão secreta de Otacon.



Snow Field

Corra para o canto direito da tela e procure abrigo atrás do banco de neve. Nesse local, dá para se posicionar de uma maneira que Sniper Wolf só te acerta se você for muito lento. Ajoelhe-se e repita o esquema de seu primeiro encontro com ela. Antes de sair, vasculhe a área para pegar a caixa de papelão 3 e outros itens.



Blast Furnace

É um caminho muito pequeno, mas você vai ter que se espremer na parede da esquerda da sala para passar à escada que leva ao andar inferior. Em um certo trecho você deve até passar agachado por uma grua. Lá embaixo, passe por um pequeno corredor com vapores saindo pelas laterais e pegue o colete entre duas câmeras de vigilância. Esse é um item que vale a pena, pois reduz seus ferimentos enquanto está equipado.

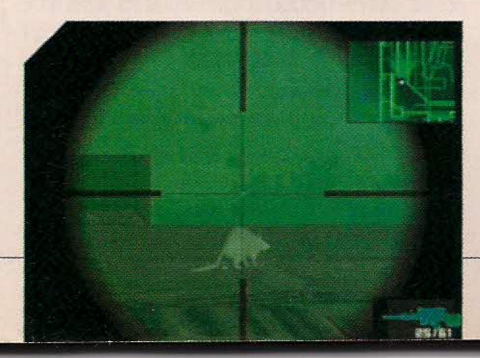
Warehouse

Desça com os elevadores na sala Cargo Elevator e se prepare para mais um encontro com outro velho conhecido. Desta vez, Vulcan Raven está com um verdadeiro canhão nas mãos. Use o míssel Nikita prestando atenção à movimentação dele através do radar. Ataque sempre por trás e mantenha distância dos cantos da sala para que ele não acerte você. Se estiver tendo dificuldades com este método devido à lentidão do Nikita em fazer curvas, experimente ficar mais longe ainda e acertar a cabeça do grandalhão com tiros de rifle sniper. Ou ainda, o método mais fácil: plante claymores e C4 no caminho dele. Depois que os corvos comerem o corpo dele, o cartão-chave nível 7 será seu.



Underground Base

Passe por dois guardas e duas câmeras em Warehouse North e veja Metal Gear Rex pela primeira vez. Vá subindo até encontrar Liquid Snake (há dois guardas no caminho) conversando com Ocelot. Depois do papo, Revolver vai dar um tiro e sua chave tripla cai lá para baixo. Desça e procure-a no meio da água esverdeada. Se não encontrar, é sinal que você foi muito lento e um rato a encontrou primeiro. Procure o buraco da toca dele em um dos cantos da sala e fique esperando pelo roedor. Quando ele sair, atire no bicho e pegue a chave. Suba de volta até onde os bandidos estavam, desabilite as duas câmeras e use a chave no laptop com tela laranja (o primeiro da esquerda para a direita). Para usar os outros dois, você deve mudar a forma da chave com diferentes temperaturas.





Para o laptop azul (o do meio), leve a chave para a sala de seu combate final com Vulcan Raven e espere alguns segundos para que ela congele, ficando azul. Para o laptop vermelho (o terceiro da esquerda para a direita), leve a chave para Blast Furnace, a sala onde você pegou o colete, e espere até que ela aqueça, ficando vermelha. Depois que você usar as três chaves, a sala ficará cheia de gás. Equipe a máscara contra gases (aperte Y repetidas vezes para retardar a perda de oxigênio) e chame Otacon pelo Codec para que ele abra a porta para você. Agora é hora de enfrentar Metal Gear Rex. Afaste-se bastante, equipe o Stinger e mire no radar dele (o braço redondo), que é o único ponto vulnerável – outras partes ficam vermelhas na mira, mas não adianta nada atirar nelas. Acerte o radar uma vez e se esprema atrás de algum pilar, até que os mísseis que MGR atira explodam no chão ou na parede. O melhor pilar para se esconder é o último do lado direito da tela. Vá repetindo até que o Ninja apareça. Depois da seqüência em que Liquid acaba com o Ninja, repita o procedimento contra MGR mas desta vez mire no cockpit onde Liquid está. Com a lata velha em pedaços, chega a hora de tretar na porrada. O esquema é quase igual à luta contra o Ninja: aproxime-se de tempos em tempos e faça o combo soco + soco + chute. Preste atenção quando Liquid se agachar, nessa hora ele prepara um golpe mais forte. Para evitar, é só sair do caminho.



Escape Route

Após a luta, você deve escapar do local antes que a ilha seja bombardeada. Se você resistiu à tortura de Ocelot, Meryl vai dirigir o jipe na fuga. Se não resistiu, quem dirige é Otacon. Em qualquer um dos casos, pegue as duas rações e entre rápido no carro. Metralhe todo mundo na sua frente e detone os barris para derrubar o portão e liberar a passagem. O jipe pára em dois pontos e é preciso acabar com todos os guardas antes de avançar. Por último, Liquid aparecerá novamente em outro jipe. Não tire o dedo do gatilho e encha o safado de balas para, no final, seguir em direção ao sol tendo a aurora como testemunha.











GAME BOY 15 anos

A NINTENDO WORLD COMEMORA O ANIVERSÁRIO DO VIDEOGAME MAIS FAMOSO DO MUNDO

Por Eduardo Trivella



Quem diria, hein? **Quinze aninhos!** Se o Game Boy fosse de carne e osso e tivesse uma vovozinha, ele agora estaria com a bochecha sendo apertada e provavelmente ouvindo a seguinte frase: **"Nossa, parece que foi ontem que eu segurei você no colo".** Ainda dá para segurar o Game Boy no colo, mas que esse bebê cresceu muito nos últimos quinze anos, isso não dá para negar.

Temos certeza de que muitos dos que estão lendo esta matéria ainda nem eram nascidos quando o saudoso **Gunpei Yokoi** e a equipe **R&D1** da Nintendo japonesa iniciaram o desenvolvimento do portátil, lá pelos idos de 1986. O objetivo proposto era combinar todas as características que o **Famicom** (ou o Nintendo Entertainment System) trazia, com a portabilidade da série **Game & Watch** (também produzida por Yokoi). O resultado foi muito melhor que o esperado.

É com orgulho que a **Nintendo World** se junta a essa festa mundial para comemorar os 15 anos de vida deste pequeno gigante, em uma matéria superespecial que você acompanha a partir de agora.

MELHOR DO QUE O ESPERADO

O canguru inventou a bolsa para carregar seu filhote. O homem, cansado de carregar as coisas embaixo do braço, adaptou a idéia e inventou o bolso. Com os braços livres, cócegas puderam ser feitas e risadas puderam ser dadas. Assim nascia a diversão. Anos mais tarde, uma empresa especializada justamente em diversão resolveu inovar em cima desse conceito para criar um videogame que pudesse ser levado para qualquer lugar e no bolso.

O primeiro protótipo do Game Boy chegou à diretoria da Nintendo em 1987. Os engravatados ficaram deslumbrados logo de cara e já fizeram grandes previsões para o futuro próximo do menino. Hiroshi Yamauchi, presidente da companhia na época, disse então que o novo produto venderia 25 milhões de unidades em três anos. O velhinho estava errado: o Game Boy foi lançado em 1989 e, no primeiro triênio de vida, alcançou a marca de 32 milhões de unidades comercializadas mundialmente.

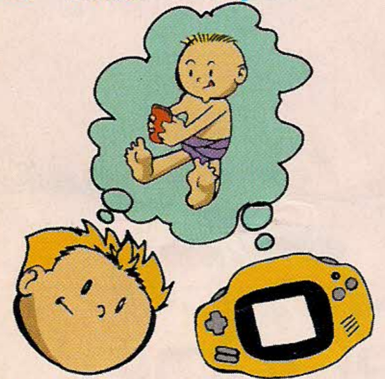
Para sofrer a primeira mudança de design e ganhar nova tecnologia, o Game Boy levou oito anos. Nenhum outro sistema, portátil ou de mesa, tem uma história tão antiga ou passou por tantas mutações no decorrer de seu ciclo de vida. Já são 15 anos bem vividos e o vovô dos videogames ainda dá no couro com uma disposição de dar inveja a muito console garotinho que tem por aí. Parabéns, Game Boy! O aniversário é seu, mas a festa é nossa!

GB: TEM PARA

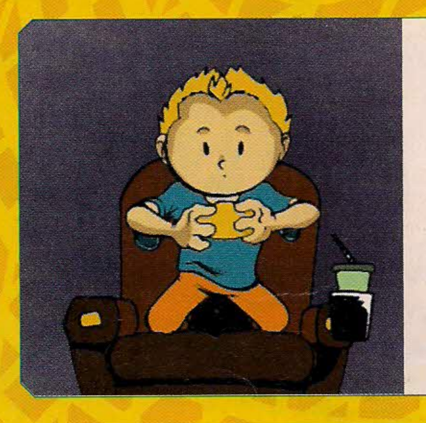
Game Boy, o companheiro de todas as horas

Quando você pensa na palavra portátil, o que lhe vem à mente? Um objeto de fácil transporte, de pequeno volume, pouco peso e diversão garantida? Então estamos falando do Game Boy! Pensando na possibilidade de levar o aparelhinho para qualquer lugar, selecionamos os jogos certos para certos momentos de nossa vida! Certamente, você já passou por algumas destas situações!

3 jogos do GB para relembrar os bons tempos



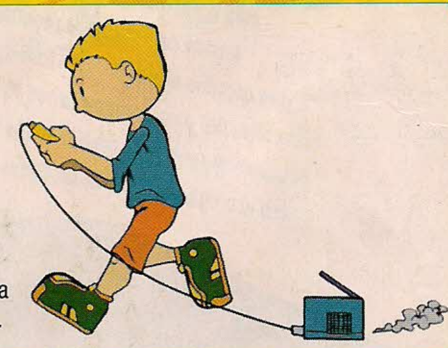
GALAGA/GALAXIAN Uma dupla de jogos alienígenas para alienar você durante horas.
BIONIC COMMANDO Um dos melhores jogos dos velhos tempos. Se você não conhece, está marcando.
ELEVATOR ACTION É possível encontrar arcades Elevator em vários lugares por aí. No GB é ainda melhor!



3 jogos do GB para depois do cinema

HARRY POTTER É muito melhor que uma varinha mágica!
O SENHOR DOS ANÉIS Mas pode chamar de O Senhor dos Portáteis.
METAL GEAR SOLID Não é baseado em um filme, mas a história é tão boa que um dia deveria cair na telona.

3 jogos do GB para conectar ao Gamecube



METROID Samus fica ainda melhor quando conectada.
SONIC O porco-espinho corre do GB para o GC e vice-versa.
HARVEST MOON A fazenda fica mais produtiva quando gerenciada em dois consoles diferentes.

LINHA DO TEMPO

1980



ABRIL A Nintendo lança os primeiros **Game & Watch** (**Ball**, **Flagman**, **Vermin**, **Fire** e **Judge**), formando as bases para o futuro mercado de consoles portáteis.

1989

ABRIL Depois do G&W, o **Game Boy**, criado por Gunpei Yokoi, chega às prateleiras japonesas, mais quatro jogos: **Alleyway**, **Mahjong**, **Baseball** e **Super Mario Land**.
JUNHO Com o sucesso do **Tetris**, de Alexey Pajitnov, a Nintendo consegue lançar uma versão para Game Boy, no Japão. O game vende mais de 30 milhões de cartuchos.
JULHO Três meses após o lançamento japonês, o Game Boy chega aos **EUA**, com Tetris incluso na embalagem. Apenas uma diferença: sai **Mahjong** e entra **Tennis**.

1990

JULHO Chega ao Japão o puzzle **Dr. Mario**, simultaneamente para Game Boy e Famicom. A versão portátil vende mais que a do console: 2,08 milhões contra 1,53 milhão, e isso apenas no Japão.
NOVEMBRO O **4 Player Adapter** possibilita até quatro jogadores simultâneos. O acessório acompanhava a versão japonesa de F1 Race.



1991

JUNHO Chega ao Japão o game **Final Fantasy**





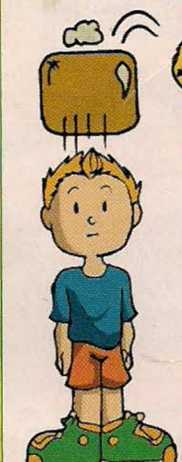
TODO MUNDO

Ilustrações Bruno Oliveira

3 jogos do GB para quem curte colecionar

MONSTER RANCHER Monstros na vida pacata de um rancho. Que beleza!
POKÉMON Eles iniciaram toda a onda de coleção. E são os maiorais até hoje!
YU-GI-OH! O caçula dos colecionáveis quer roubar o lugar dos grandões.

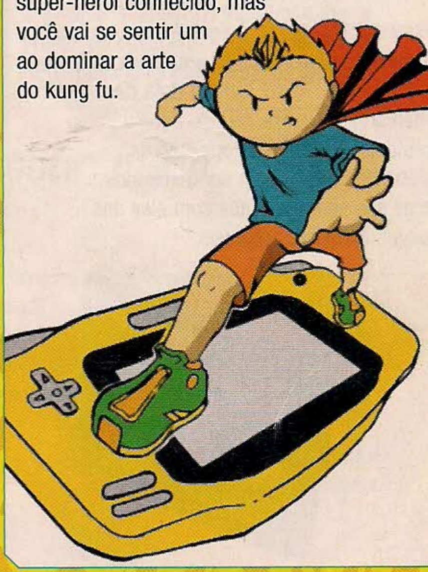
3 jogos do GB para quem gosta do Mario



DONKEY KONG DK não gosta muito do Mario, mas todo mundo adora os dois juntos.
MARIO TENNIS Aces, lobs e smashes são as jogadas preferidas da turma dos cogumelos.
SUPER MARIO ADVANCE A série renova os maiores clássicos do Mario. Ainda não jogou?

3 jogos do GB para se sentir um super-herói

BATMAN Homem Morcego sem o chato do Garoto Prodígio.
JAMES BOND 007 Tem coisa melhor que se passar por Bond?
KUNG FU MASTER Não tem um super-herói conhecido, mas você vai se sentir um ao dominar a arte do kung fu.



3 jogos do GB para emprestar para o irmão menor

BALOON KID Que tal alguns balões para levar o caçulinha longe?
ESQUECERAM DE MIM Passe o GB ao guri e esqueça dele. Esqueça do guri, é lógico!
ACROBAT KIDS Quem sabe seu irmão se machuca nas acrobacias e pára de pedir seu GB emprestado...

A trajetória do Game Boy, ano a ano, mês a mês

Por Fabio Santana

Gaiden: Seiken Densetsu, o primeiro capítulo da série **Secret of Mana**. Cinco meses mais tarde ele chegaria aos EUA como **Final Fantasy Adventure**.

NOVEMBRO A heroína **Samus Aran** embarca no console portátil em novembro de 1991, no game **Metroid II: Return of Samus**. A versão japonesa sairia apenas dois meses depois.

1992

ABRIL Surge uma nova mascote! É lançado no Japão o game **Hoshi no Kirby**. Nos EUA, o herói róseo chega apenas em agosto, com o nome de **Kirby's Dream Land**.



OUTUBRO É lançada no Japão a segunda aventura portátil de Mario, **Super Mario Land 2: 6 Golden Coins**, chegando a 2,68 milhões de unidades vendidas só no Oriente.

1993

JUNHO **The Legend of Zelda: Link's Awakening** sai no Japão, e dois meses mais tarde nos EUA. Dessa vez, não há o vilão Ganon nem o mundo de Hyrule, mas sobram dungeons e itens para Link procurar.

NOVEMBRO Kirby retorna em um novo gênero: **Kirby's Pinball Land** coloca o herói em mesas de pinball baseadas no mundo de Dream Land. O game foi lançado simultaneamente nos EUA e Japão.

1994

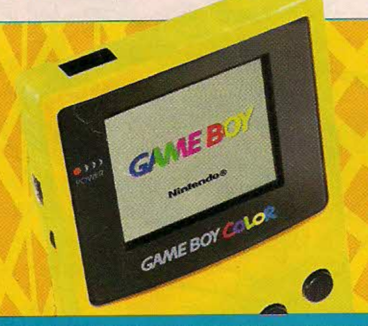


JANEIRO Wario se tornou o protagonista de **Super Mario Land 3: Wario Land**, em janeiro de 1994,

3 jogos do GB para reunir os seus melhores amigos



BOMBERMAN Ter amigos é legal. Explodir amigos é mais legal ainda.
THE LEGEND OF ZELDA Uma das melhores coisas do mundo é jogar Zelda multiplayer em "The Four Swords".
WORMS Eles podem ser bonitinhos, mas são vermes. Acabe com eles das piores maneiras possíveis.



3 jogos do GB para o intervalo do futebol



TONY HAWK'S PRO SKATER O gavião faz a alegria da fiel.
READY 2 RUMBLE BOXING Se seu time estiver perdendo, desconte sua raiva aqui.
FIFA SOCCER Se for um jogo da seleção, é bem capaz que os jogadores virtuais sejam melhores do que os reais.

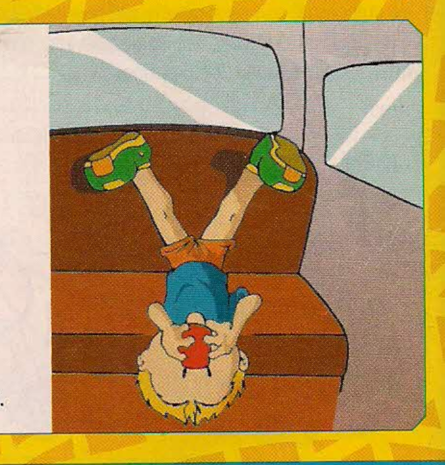
3 jogos do GB para jogar durante o almoço



BURGERTIME DELUXE Pise nos hambúrgueres antes de comê-los.
FISH DUDE Não compre sua comida. Pesque!
DR. MARIO Em caso de indigestão, tome duas pílulas e me ligue pela manhã.

3 jogos do GB para quem fica parado no trânsito

SPY HUNTER / MOON PATROL
Se seu carro de espião não tiver um bom desempenho, use uma patrulha lunar.
OUT OF GAS Ficar parado no trânsito e ainda sem combustível, só não é roubada se você tiver um Game Boy..
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE
O trânsito pára de verdade para ver essas máquinas.



no Japão. Os americanos puderam curtir a novidade um mês depois.
JUNHO O Game Boy chega às telas de TV através do Super NES, com o acessório **Super Game Boy**. O primeiro deles foi **Donkey Kong**, remake do arcade clássico.

1995

FEVEREIRO Tem início a febre **Pokémon**, que invadiria o mundo inteiro! As versões Red e Green são lançadas no Japão. As vendas agradam à Nintendo, mas começam tímidas.

MARÇO Kirby volta à ativa com **Hoshi no Kirby 2**, lançado em março de 1995, no Japão. A versão americana, **Kirby's Dreamland 2**, veio em maio do mesmo ano.
JUNHO A Rare desenvolveu a tecnologia **ACM** para gerar gráficos de computadores no Super NES e a novidade foi adaptada para o Game Boy. A estréia foi com **Donkey Kong Land** nos EUA.

1996

JULHO Chega a hora do portátil da



Nintendo evoluir. O **Game Boy Pocket** traz um design mais compacto e opções de cor, muito mais atraente que o original.
OUTUBRO A febre Pokémon pegou de vez no Japão, e a Nintendo decidiu lançar uma nova versão: **Blue**.

1997

FEVEREIRO É lançado o jogo **Game Boy Gallery**. Esta é uma coletânea dos joguinhos do Game & Watch. O cartucho chegou aos EUA como **Game & Watch Gallery** e ganhou volumes posteriores.



1998

JANEIRO A Nintendo lança o **Super Game Boy 2**, exclusivamente no Japão. A nova versão do acessório trazia dois LEDs (Power e Link), uma porta para cabo Link e mais opções de bordas.
FEVEREIRO Cansada de cabos, a Nintendo inovou nos acessórios. A empresa lançou a **Pocket Camera** e a **Pocket Printer**. Com elas era possível tirar fotos e também imprimir telas com recordes.
ABRIL O Japão recebe mais uma versão

3 jogos do GB para a sala de espera do dentista



Buster Bros Estoure bolas enquanto espera para ter a cárie estourada.
Tetris Perfeito para qualquer ocasião, principalmente para as mais chatas.
Mole Mania Use a toupeira para cavar buracos e escapar da sala de tortura, ops, sala de espera.

3 jogos do GB para quem sempre está com pressa



F1 Pole Position Só o Rubinho Barrichello não pode jogar.
F15 Strike "Eagle" Já ouviu a expressão "Tá com pressa? Vai de avião!"?
Dragon Warrior Para combater a pressa do cotidiano, nada como um dos RPGs mais longos de todos os tempos.



3 jogos do GB para dar risada

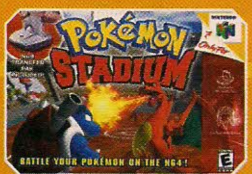
Mario & Luigi: Superstar Saga A Nintendo fazendo piada com a própria Nintendo.
WarioWare Inc.: Mega Microgames A maior loucura que você pode ver em seu GB.
Krusty's Fun House Você não acha os Simpsons engraçados? E o palhaço dos Simpsons?

3 jogos do GB para sentir medo

Castlevania Vampiros, sanguessugas, monstrengos... não esprema o seu portátil, para não sair sangue!
Alone in the Dark Pior do que ficar sozinho no escuro, só se seu modelo não possuir iluminação.
Barbie Game Girl Temos tanto medo deste jogo que não vamos falar nada sobre ele.



do portátil. Em abril de 1998 é lançado o **Game Boy Light**, com design baseado no GBP, mas com tela iluminada com backlight, que pode ser ligada ou desligada.
AGOSTO Todo o conceito de conectividade começou quando **Pokémon Stadium** chegou ao Japão, junto com o acessório 64GB Pack. Este permitia trocar informações entre games de GB e Nintendo 64.
SETEMBRO Com a aproximação do GBC no Japão, surgiram novidades. A



Enix lançou o primeiro game híbrido (monocromático e cor): **Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland**.
OUTUBRO Em outubro de 1998, o portátil finalmente ganha **cores**. É o GBC chegando ao Japão e, com ele, **Tetris Deluxe** e **Wario Land 2**. Nos EUA, o novo aparelho chega um mês depois.
NOVEMBRO O último game monocromático lançado nos EUA foi **Pocket Bomberman**.

DEZEMBRO O game de Link para GB ganha um remake colorido: **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX**, em dezembro de 1998, no Japão e EUA.

1999

ABRIL A Nintendo experimenta o recurso **Rumble** no mercado portátil. O primeiro cartucho com vibração é **Pokémon Pinball**, em abril de 1999, no Japão. No mesmo mês, chega ao Japão o primeiro game feito exclusivamente para o GBC (não compatível com o modelo monocromático): **Top Gear Pocket**, da Kemco.



MAIO Com novas cores no portátil, a Nintendo revive **Super Mario Bros.** em versão **Deluxe**, nos EUA. No Japão, o game só chega dez meses depois.
AGOSTO Da própria Nintendo, o primeiro game exclusivamente colorido foi **Mario Golf GB**, no Japão.
NOVEMBRO Os monstrinhos de bolso ganham nova versão, agora em cores: **Pokémon Gold & Silver** chega ao Japão. O megassucesso só chegaria aos EUA quase um ano depois: em outubro de 2000.



SUPER CL

Nintendo transforma o GBA SP em um autêntico NES 8-bit

Por Maria Beatriz Sant'Ana

Relembrar é viver! Os bons tempos voltaram! Todos as frases feitas não são suficientes para comemorar este grande – e esperto – lançamento da Nintendo. Mesmo com o espírito dos games em 3D e das grandes partidas online, a empresa japonesa apostou nos jogos pixelados para provar que é mesmo uma fábrica de sucessos. A série Classic NES relança alguns dos primeiros games da era Nintendo, em versões ultrafiéis às originais.

Mas o plano da Nintendo não parou por aí: para entrar no clima retrô total, o então imponente GBA SP tornou-se uma cópia fiel do Controller original do NES. Ficou com vontade de ter um? Então participe de nossa promoção na página 43. Quem sabe você não leva essa?

RELEMB

Os principais games da primeir

The Legend of Zelda 1986

Um dos games mais influentes de todos os tempos, e também responsável pela avalanche de títulos de aventura que invadiram o NES. A visão do jogo, a inovadora tela de itens e outras tantas características inspiraram toda uma era de games e jogadores.



Super Mario Bros. 1985

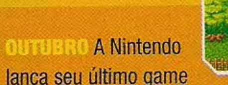
Mario Bros. é sinônimo de Nintendo. Mais de vinte anos depois de sua criação, o encanador mais bigodudo do mundo continua

2000

MARÇO Este mês marca o lançamento dos últimos games monocromáticos no Japão: **Iatama o Kusuru: Nanmon no Sho** e **Iatama o Kusuru: Joushiki no Sho**.

AGOSTO Depois do cartucho com vibração, é a vez da Nintendo inovar com um sensor de inclinação: **Koro Koro Kirby**. O game chegou aos EUA apenas em abril de 2001, como **Kirby's Tilt 'n' Tumble**.





OUTUBRO A Nintendo lança seu último game híbrido no Japão: **Phantom Zona**. No mês seguinte, são lançados os últimos híbridos de third party: **Keitai Denjuu Telefang Power** & **Speed Version**, da Smile Soft.

NOVEMBRO Mario fortalece sua imagem de esportista com **Mario Tennis GB**, no Japão. A versão americana (sem o GB do título) chega dois meses mais tarde.

DEZEMBRO Outro acessório inovador: o **Mobile Adapter**, que, acompanha o



Pokémon Crystal. Com ele, era possível jogar partidas Multiplayer conectado ao telefone celular.

2001

JANEIRO **Dragon's Lair** revoluciona ao mostrar que o GBC é capaz de rodar um game em desenho animado.

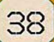
FEVEREIRO Link ganha uma nova aventura, em dose dupla: **The Legend of Zelda: Oracle of Ages & Seasons**, em fevereiro de 2001, no Japão. O game chega aos EUA depois de três meses.

MARÇO Novo design, novos recursos e 32 bits de potência; é o **Game Boy Advance**, que chega ao Japão em março. E, junto com ele, mais de 20 jogos.

MAIO A Nintendo lança seu último game para GBC no Japão: **Mobile Golf** (também compatível com o Mobile Adapter).

SETEMBRO Nos EUA, o último game híbrido (mono e cor) lançado foi **Dragon Warrior Monsters 2: Coby's & Tara's Adventure**, da Enix.

DEZEMBRO Com a chegada do GBA, a Nintendo inova também nos acessórios. São lançados no Japão o **Card e-Reader**, um leitor de cards, e o **GC-GBA Link Cable**.



ássicos!

rar é preciso

leva da série Classic NES

sendo o mais famoso e também o mais vendido personagem Nintendo. Este game foi o primeiro jogo de plataforma em scroll lateral e, de quebra, levou o NES para bilhões de lares no mundo todo.

Donkey Kong 1981

O primeiro arcade da Nintendo foi Donkey Kong (traduzindo, "Gorila Bobo"), e recebeu esse título para sugerir que o gorilão que raptou a própria Pauline era bem bobo e fácil de ser derrotado. Sabe essa história do Mario sempre ter que salvar a princesa na maioria dos jogos? Então, foi aqui que tudo começou.

Excitebike 1984

Games de corrida de motocicleta sempre foram extremamente populares. Excitebike foi o primeiro do gênero, lançado no Japão um ano antes do NES chegar ao Brasil. Ele também foi o primeiro game com opção de customização, que permitia ao jogador montar sua própria pista.

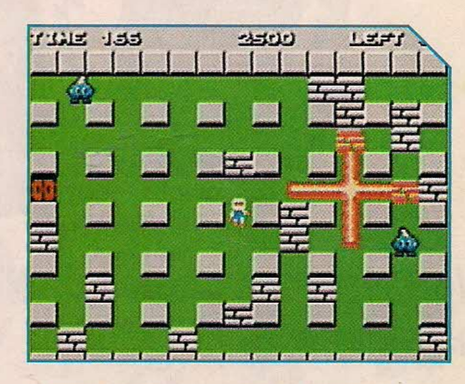
Ice Climber 1984

Desviar de gaivotas famintas, tentar não escorregar e ainda escalar um ambiente bem esquisito, formado inteiramente por gelo. Que maravilha! Você poderia selecionar qualquer montanha e praticar nos níveis mais fáceis. Depois de se dar bem na subida, a recompensa: uma belíssima cenoura.

Xevious 1984

Quando este game chegou aos arcades, títulos como Space Invaders e Galaga eram os conhecidos do momento. Mas Xevious, o então lançamento da Namco, tinha algo a mais para mostrar: alvos melhorados e bombas, muitas bombas.

Bomberman 1987



A estrela entre os 15 jogos do começo da era Nintendo tinha um enredo bem simples: destruir tijolos e detonar inimigos. Cada estágio possuía um power-up escondido e que ajudava a destruir os bloquinhos.



2002

FEVEREIRO Dois meses depois de chegar ao Japão, o **GC-GBA Link Cable** chega aos EUA.

SETEMBRO O **Card e-Reader** chega aos EUA. Os sete meses de diferença em relação à versão japonesa são justificados por novos recursos: memória duplicada, recurso de Save e agora é uso do cabo Link com o e-Reader.



OUTUBRO A Nintendo lança seu último jogo para GBC nos EUA: **Hamtaro Ham-Hams Unite!**. Um mês mais tarde, é lançado o último de uma third party: **Harry Potter and the Chamber of Secrets**.



2003

FEVEREIRO Para atingir um público mais maduro, a Nintendo lança no Japão o **GBA SP**, com um visual mais atraente, menor e com o recurso de front light que ilumina a tela.

MARÇO O **Game Boy Player** permite jogar games de GBA, GBC e GB no GameCube. O acessório foi lançado em março no Japão e três meses mais tarde nos EUA.

JULHO Depois dos cartuchos que tremem e que identificam inclinações, é a vez da Konami inovar com um cartucho com sensor de luz solar: **Bokura no Taiyou**, lançado em julho no Japão.

2004

JANEIRO Para livrar os Multiplayer de fios dos cabos Link, a Nintendo introduz o **Wireless Adapter**. O acessório acompanha o lançamento de **Pokémon Fire Red & Leaf Green**.



FEVEREIRO Para comemorar os 20 anos do Famicom no Japão, a Nintendo lança a série **Famicom Mini**, com versões GBA dos clássicos da marca.

JUNHO A série Famicom Mini chega aos EUA com o nome **Classic NES**. Além da versão especial NES do GBA SP, os clássicos lançados são os mesmos do Japão, menos **Mappy** e **Star Soldier**.



Responda e ganhe!

Você entende mesmo de Nintendo? É hora de testar seus conhecimentos e ganhar muitos prêmios!

Perguntas elaboradas por Marcel R. Goto

Você acha que só porque é leitor da **Nintendo World** sabe tudo sobre a história da Big N? Vamos ver se você é bom mesmo! Que tal testar seus conhecimentos e ainda concorrer a um montão de prêmios exclusivos? É fácil! Responda às 30 questões a seguir, preencha o cupom da página 43 e envie para a **Nintendo World**. As três cartas sorteadas que tiverem todas as respostas corretas ganharão pacotes com o novo modelo do Game Boy Advance SP e diversos cartuchos da série Classic! Participe! Ponha a cuca para funcionar!

1 - Qual foi o primeiro jogo de Arcade da Nintendo lançado nos EUA?
a) Donkey Kong
b) Super Mario Bros.
c) Pac-Man
d) Radarscope
e) Duck Hunt

2 - Qual destes acessórios para o Game Boy original (de 8 bits) realmente existiu?
a) Arcade Boy
b) Power Boy
c) Light Boy
d) Game Girl
e) MP3 Boy

3 - Qual foi o primeiro jogo dirigido por Eiji Aonuma, diretor de The Legend of Zelda: The Wind Waker?
a) Duck Hunt
b) Marvelous
c) Kirby's Dreamland 3
d) Earthbound
e) Star Fox

4 - O jogo Super Mario Bros. 2, lançado em 1988 nos EUA, tinha, originalmente, qual nome no Japão?
a) Yuusha-oh Araki!
b) Panic in Nakayoshi Park
c) Doki Doki Panic
d) Daisainan
e) Arabian Nights

5 - A primeira aparição de Mario em um jogo foi em:
a) Excitebike
b) Duck Hunt
c) Donkey Kong
d) Mario Bros.
e) Street Fighter II

6 - O nome original do Mario nesse jogo era:
a) Pipeman
b) Jumpman
c) Mustacheman
d) Luigi
e) Dan Moroboshi



7 - A idéia básica por trás da série Mega Man vem de qual jogo?
a) Pôquer
b) Amarelinha
c) Jan-Ken-Pon
d) Mahjong
e) Roleta-russa



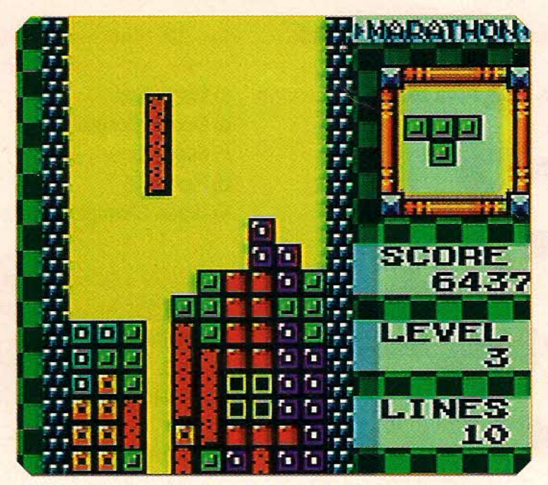
8 - Qual destes jogos da Sega não teve uma versão para o console de 8 bits da Nintendo?
a) After Burner 2
b) Space Harrier
c) Fantasy Zone 2
d) Phantasy Star
e) After Burner



9 - Qual destes acessórios nunca foi lançado para o NES, nos EUA?
a) R.O.B., o robô que participava dos games com o jogador
b) Power Glove, uma luva com a qual você podia controlar o jogo
c) Power Pad, um tapete sobre o qual você pisava para dar os comandos
d) NES Advantage, um controle do tipo Arcade
e) NES Disk System, um drive para jogos com maior capacidade que os cartuchos.

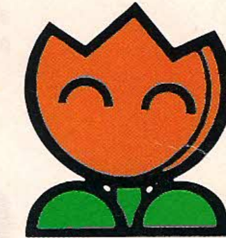
10 - O jogo que acompanhava o Game Boy original era:
a) Super Mario Land
b) Duck Hunt
c) Dr. Mario
d) Pokémon
e) Tetris

11 - Qual o subtítulo do jogo Super Mario Land 2?
a) Six Golden Coins
b) Secret of the Seven Stars
c) Superstar Saga
d) The Lost Levels
e) Die Welt als Wille und Vorstellung



12 - O nome do criador do jogo Tetris é:
a) Alexey Pajitnov
b) Mikhail Gorbachev
c) Nikita Krushev
d) Shigeru Miyamoto
e) Mikhail Baryshnikov

13 - Qual destes itens Mario nunca usou em seus jogos?
a) Orelhas de coelho
b) Capa
c) Cogumelo venenoso
d) Flor de fogo
e) Óculos



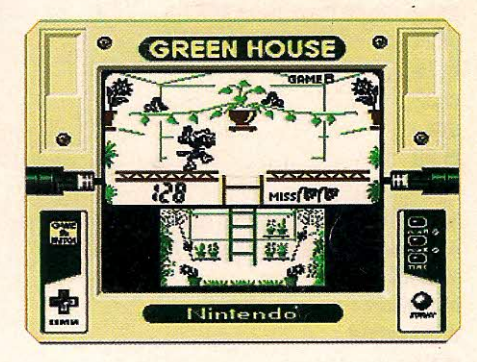
14 - O jogo Shadow of the Ninja, para NES, foi produzido por qual empresa?
a) Taito
b) Namco
c) Tecmo
d) Natsume
e) Data East



15 - Qual destes lutadores era o astro de um jogo de boxe criado pela Nintendo para o NES?
a) Evander Holyfield
b) Mike Tyson
c) Muhammad Ali
d) Adílson Maguila
e) George Foreman

16 - Qual o nome do personagem principal no jogo Castlevania para NES?
a) Trevor Belmont
b) Richter Belmont
c) Simon Belmont
d) Alucard
e) Jimmy Belmont

17 - Qual o nome dos jogos portáteis da Nintendo criados antes do Game Boy?
a) Swatch
b) Lynx
c) Game & Watch
d) Game & Sweat
e) ProtoBoy



18 - A frase "You Spoony Bard!" aparece em qual RPG lançado nos EUA?
a) The Legend of Zelda II: The Adventure of Link (NES)
b) Final Fantasy II (Super NES)
c) Chrono Trigger (Super NES)
d) Star Tropics (NES)
e) The Secret of the Stars (Super NES)

19 - Shigeru Miyamoto fez faculdade em qual área?
a) Teatro
b) Filosofia
c) Desenho industrial
d) Game design
e) Economia

20 - Qual dos personagens da Nintendo envolveu a empresa em uma disputa judicial?

a) Super Mario, com a cadeia de pizzarias I Figli Della Madre
b) Link, com os herdeiros de J. M. Barrie, criador de Peter Pan
c) Donkey Kong, com a Universal Studios, do filme King Kong
d) Os patos de Duck Hunt, com a Sociedade Protetora dos Animais
e) Fox McCloud, com os criadores da série Highlander

21 - O selo Ultra Games, que entre outros jogos lançou Tartarugas Ninja 2 para o NES, era associado a qual softhouse?

a) Konami
b) Capcom
c) Namco
d) Taito
e) Bandai

22 – Ao todo, quantos estágios tinha o jogo Super Mario Bros. para NES?

a) 24
b) 16
c) 32
d) 4
e) 96

23 - Qual o nome do chip que possibilitava os gráficos 3D de Star Fox para Super NES?

a) Mode 7
b) SuperFX
c) SuperDSP
d) C4
e) S2-Engine



24 - Muito antes de Street Fighter II, a Nintendo criou um jogo de briga de rua, "um contra um". Qual era o nome desse game?

a) Duck Hunt
b) Double Dragon
c) Super Smash Bros.
d) Fight-On!
e) Urban Champion

25 - Qual o tema do terceiro mundo em Super Mario Bros. 3?

a) Deserto
b) Água
c) Monstros gigantes
d) Gelo
e) Floresta

26 - Ao todo, quantos jogos da série Star Fox foram lançados para o NES?

a) 1
b) 2
c) 3
d) 4
e) Nenhum

27 - O que diferencia Zelda II: The Adventure of Link dos demais jogos da série?

a) É o único jogo em sidescroll, exceto pela versão para o console LaserActive, que não foi produzida pela Nintendo
b) Link luta com golpes de artes marciais.
c) Não há fadas neste jogo
d) Shigeru Miyamoto não se envolveu na criação dele
e) É o único jogo da série com a participação do cachorro de Duck Hunt

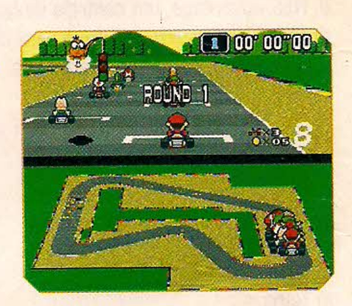


28 - O jogo Super Mario RPG para Super NES foi criado em parceria com qual softhouse?

a) Enix
b) Namco
c) Konami
d) Square
e) Electronic Arts

29 - Qual destes personagens não estava no jogo Super Mario Kart para Super NES?

a) Luigi
b) Koopa
c) Wario
d) Donkey Kong
e) Toad





30 - Qual o nome do criador do console Game Boy?

a) Gunpei Yokoi
b) Hiroshi Yamauchi
c) Shigeru Miyamoto
d) Toshiro Mifune
e) Minoru Arakawa

Promoção Responda e Ganhe!

Você entende mesmo de Nintendo? Está na hora de provar!

O que você achou das perguntas? Muito complicadas? Fáceis demais? Então esta é a sua chance de mostrar que sabe tudo de Nintendo. Responda às 30 questões, marque as respostas no cupom desta página, preencha com seus dados e envie para a **Nintendo World**. As três cartas sorteadas que apresentarem todas as respostas corretas levam para casa um Game Boy Advance SP da série Classic, mais cinco cartuchos! Participe! Você tem muitas chances de ganhar!

PROMOÇÃO NINTENDO WORLD – RESPONDA E GANHE

Caixa Postal 07512
CEP 06296-990
Vila dos Remédios – Osasco/SP



1º ao 3º colocados
3 kits com Game Boy Advance SP Classic e cinco cartuchos de GBA da série Classic

4º ao 10º
Camisetas exclusivas Nintendo World

NOME COMPLETO: ______________________________

DATA DE NASCIMENTO: ____/____/____

CIDADE/ESTADO: ______________________________

E-MAIL: ______________________________

TELEFONE: (   ) ______________________________

QUAIS OS TRÊS ÚLTIMOS GAMES PARA OS CONSOLES NINTENDO QUE VOCÊ JOGOU?

____

____

Respostas:

	a	b	c	d	e		a	b	c	d	e
1.						16.					
2.						17.					
3.						18.					
4.						19.					
5.						20.					
6.						21.					
7.						22.					
8.						23.					
9.						24.					
10.						25.					
11.						26.					
12.						27.					
13.						28.					
14.						29.					
15.						30.					

Regulamento:

1. A promoção "Nintendo World – Responda e Ganhe?" é aberta a todos os leitores da revista **Nintendo World** residentes no território nacional, e será válida de 15/05/2004 a 25/06/2004.
2. Para participar do concurso, o leitor deve preencher a ficha de inscrição desta página e responder às 30 perguntas sobre o universo Nintendo apresentadas nas páginas 40, 41 e 42.
3. Cada leitor poderá participar com apenas um cupom. Fotocópias não serão aceitas.
4. As respostas serão avaliadas por uma comissão formada pela equipe da revista **Nintendo World**, e não poderão ser questionadas em hipótese alguma.
5. Farão parte do concurso as respostas enviadas (data de postagem no correio) até o dia 25 de junho de 2004.
6. Serão premiados dez participantes. Os três primeiros colocados ganham um console Game Boy Advance SP série Classic e cinco cartuchos de GBA. Os outros sete vencedores ganham uma camiseta **Nintendo World**.
7. Os nomes dos dez vencedores serão divulgados na edição 72 (agosto de 2004). Os prêmios serão entregues pelo correio.
8. Ao participar da promoção, os ganhadores concordam em ceder sua imagem e voz para eventual divulgação do resultado, sem que isso acarrete à Conrad Editora eventuais indenizações.
9. A Conrad Editora reserva-se ao direito de eliminar do concurso os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.
10. A promoção "Nintendo World – Responda e Ganhe" é vetada aos funcionários da Conrad Editora, assim como de empresas coligadas.



Harvest Moon: A Wonderful Life

O melhor episódio da série é exclusividade do GameCube

Por Eric Araki

Colocar suas vacas para pastar, semear o solo e esperar sua fazenda prosperar. Isso nem de longe parece tão divertido quanto se infiltrar como um agente secreto na base inimiga, criar lutas entre monstros ou correr com seus amigos por circuitos cheios de obstáculos. Mas, acredite: depois de jogar **Harvest Moon**, você perceberá como a vida no campo pode ser interessante.

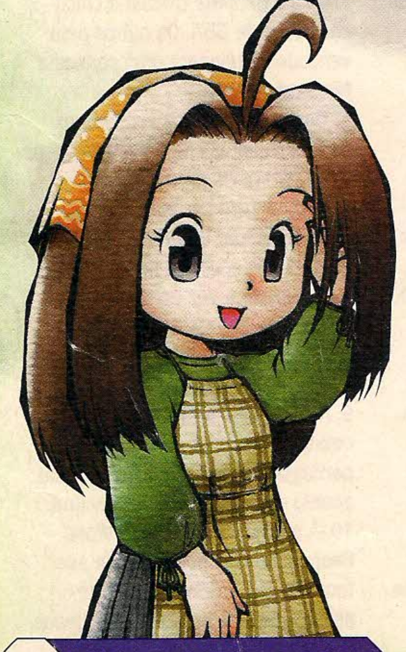
Esta série criada pela Natsume é daquelas que conquistam todos os tipos de jogadores, graças à simplicidade e ao seu alto-astral. O game estimula você a construir sua vida sem matar, ultrapassar ou vencer alguém – apenas superar a si mesmo. O esquema é simples, fácil de se entender e agradável de se jogar, o tipo de game perfeito para acalmar os nervos após uma sessão de **Metal Gear Solid** ou **Resident Evil**.

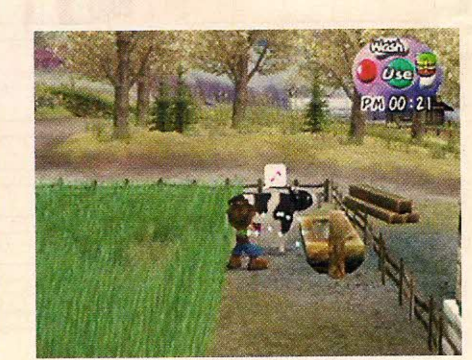
Quando **A Wonderful Life** foi anunciado exclusivamente para o Cube, alguns fãs ficaram preocupados que os elementos mais importantes da série ficassem de fora. Felizmente, **A Wonderful Life** é um episódio completamente inédito e já pode ser considerado o novo merecedor do título de "melhor **Harvest Moon** já produzido".

Uma vida maravilhosa

Um dia típico de **A Wonderful Life** começa bem cedo. Você deve cuidar de tudo: alimentar seus animais para que eles não adoeçam, levar os cavalos ao ar livre para que possam correr e se exercitar, regar suas plantações para que não murchem. Você ainda precisa cuidar de si mesmo, se alimentando e tomando cuidado para não se esforçar demais e adoecer, por exemplo. E, claro, deve torcer para que o clima não arrase sua próxima colheita. Se tudo correr bem, suas recompensas serão boas safras e animais fortes, que resultarão em matérias-primas de qualidade que poderão ser vendidas.

A idéia principal de **Harvest Moon** é saber administrar o seu tempo. Seu dia é bem curto, e





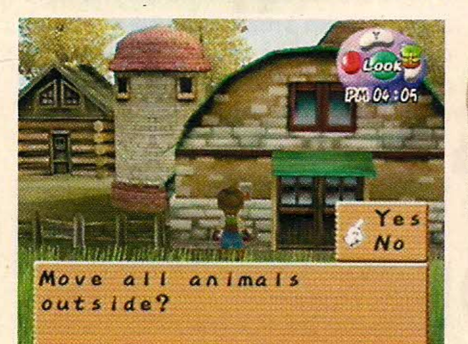


sua pretendente estarão à beira do lago em um certo horário, e precisa se esforçar para comparecer, se quiser estreitar os laços de amizade.
Mas esse é o objetivo básico de qualquer **Harvest Moon.** E como todos os demais episódios, **AWL** oferece outras motivações ao jogador. Neste game, o seu objetivo é, ao mesmo tempo, o mais simples e o mais complicado de todos: viver uma vida feliz. Para isso, este episódio traz algumas revoluções à série. Este é o primeiro **HM** a ser dividido em capítulos e, principalmente, a trazer um final definitivo. **AWL** engloba toda uma vida, e não apenas quatro anos de sua fazenda. São seis capítulos ao todo, cada qual com um objetivo. Eles contam 30 anos de sua vida, no total – desde o seu primeiro dia no vale Forget-me-not, até sua chegada aos 50, com cabelos ralos e brancos, sentado em sua cadeira de balanço e admirando suas riquezas.



Amigo é coisa para se guardar

Fora isso, há ainda motivos de sobra para considerar **A Wonderful Life** o melhor game da série. A Natsume realizou um trabalho primoroso, ao reunir em um mesmo episódio todos os melhores elementos dos jogos anteriores. Os minijogos, sua esposa ajudando nos serviços caseiros, a pescaria, a possibilidade de cozinhar seus alimentos, a exploração na escavação... está tudo aqui. Você precisa se você não souber como agendar cada tarefa deixará de aproveitar muitas coisas. Alguns eventos acontecem em horários determinados, e você deve organizar seu tempo caso queira participar de todos. Você sabe que um amigo ou







Quem planta, colhe!

Faça de seu filho um homem em A Wonderful Life

A idéia de contar uma história de 30 anos de duração abriu um leque incrível de opções. A principal delas foi a possibilidade de ver os personagens envelhecerem. Você poderá acompanhar Hugh, Kate e Lumina desde a infância e conferir como eles ficarão quando velhinhos. Mas há um outro grande elemento que faz de **A Wonderful Life** ser ainda mais profundo: poder criar seu filho e vê-lo se tornar um homem. Pela primeira vez, você pode ver seu filho crescendo e se desenvolvendo. Dependendo de quem você escolher para ser a mãe e de como criá-lo, ele poderá ter diferentes tipos de personalidade. Se você lhe der bastante atenção, ele será uma criança comunicativa, alegre e prestativa. Do contrário, será introspectiva, tímida e bastante grudada na mãe.
As suas amizades também influenciam na criação de seu filho. Se você for amigo dos pais de Hugh, os dois serão amigos e seu filho se tornará um esportista sonhador. Se for amigo de Romana, seu filho será amigo de Lumina e acabará virando um amante da boa música. Os presentes que você der a ele e os itens que você colocar em seu quarto também influenciam muito na personalidade do garoto. Assim, ele também pode ser tornar um jovem trabalhador e esforçado, um vagabundo brigão, e assim por diante. As possibilidades são imúmeras!
Naturalmente, você irá se apegar ao seu filhote e se sentirá orgulhoso ao vê-lo crescido, querendo seguir seus passos, ou se casando e se tornando um homem responsável... assim como na vida real!



cuidar da sua fazenda, mas também dos seus amigos e da sua família. Os relacionamentos pessoais nunca tiveram uma importância tão grande quanto agora.

Dependendo do seu relacionamento com as pessoas, as ações delas podem mudar, não apenas em relação a você, mas com o resto do vilarejo também. Fazer amizade com a Van faz com que o caixeiro-viajante traga mais raridades. Ser amiga de Ruby garante receitas para cozinhar. Você pode até mesmo servir de santo casamenteiro, caso seja um grande amigo dos pais dos pequenos Hugh e Kate, por exemplo. Se você for amigo de apenas um deles, o outro irá da cidade quando crescer. Se não for amigo de nenhum dos dois, ambos podem ir embora para a cidade grande, viver suas vidas.

Mas se eles se casarem, ambos serão extremamente gratos a você por isso.

O melhor de todos

Não pense que **Harvest Moon** se tornou um simulador de relacionamentos, como **The Sims**. Muito pelo contrário. Quase todos os sistemas existentes na série ganharam novas cores e um toque maior de realismo. Os animais foram os que sofreram mais modificações. Agora, você pode cavalgar seu cavalo quando bem entender, não apenas durante corridas. Você pode usá-lo para correr pelo vilarejo para chegar rapidamente a determinados locais, pode fazer entregas e passear por onde quiser.

Os animais em seus criadouros não são mais apenas fêmeas. Agora, você pode ter touros e galos, para aumentar sua criação. Existem também diferentes espécies de vacas e touros, e cruzá-los permite que você consiga novas espécies de novilhos, que podem render leite e outros produtos de melhor qualidade.



As plantações também estão mais complexas. Nesta versão, você deve se preocupar também com o nível de fertilidade do solo. Algumas plantações consomem os minerais muito rapidamente, obrigando você a buscar fertilizante em outras cidades para adubar a terra.

E como algumas sementes não nascerão em solos pouco férteis, você deve se programar para não esgotar o solo na temporada errada. Há ainda a possibilidade de cruzar as espécies de alimentos para criar coisas malucas, como o "tomamelão", que podem ser vendidos no mercado a altos preços. O clima está mais realista também. Se a previsão disser que vai chover, o dia pode não começar chovendo. Pode haver um dia de sol e, de repente, o céu se encher de nuvens.

Este é também o mais bonito dos episódios da série. Os cenários são ricamente detalhados e o trabalho de luz e sombra é absolutamente espetacular. O pôr-do-sol é um show à parte. Os raios horizontais batendo nos personagens e fazendo sombras é algo que o fará visitar a praia várias vezes, só para apreciar o fenômeno.

Resumindo em poucas palavras: é o melhor Harvest Moon já lançado. Não apenas por todos os novos sistemas de jogo, mas pela forma como tudo se junta. É um game agradável e aconchegante ao ponto de fazer o jogador sentir saudades dos momentos que se foram. Tudo isso pode parecer um jogo para meninas, mas mesmo que você seja fã de sangue, pancadaria e violência gratuita, dê uma chance a **AWL**.

O jogo o absorverá de tal forma que você ficará ansioso para ver o resultado da sua safra, cumprir os encontros com seus amigos, ver suas vaquinhas nascerem no final da semana... e nem verá o tempo passar.

Gráficos 8.0	Som 7.0	Jogabilidade 8.0	Diversão 9.0	Replay 9.0

Produtora: Natsume
Desenvolvimento: Natsume
Número de jogadores: 1
Gênero: Estratégia

8.5
Nota final

O melhor episódio da série. As diversas novidades dão um toque simpático e todo especial ao jogo. É jogar e se tornar fã.


CUSTOM ROBO


007
EVERYTHING OR NOTHING
EA GAMES


NINTENDO
GAMECUBE



Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution

Conheça a nova (e última) maneira de jogar Online no GameCube

Como **Phantasy Star Online: Episodes I & II**, lançado em 2002, pode ser o game online mais jogado no GameCube até hoje? Simples. Oficialmente, ele é o único título com essa opção. Agora, os jogadores de Game-Cube têm uma nova e totalmente diferente pedida para desfrutar pela rede: **Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution**, o último capítulo da saga. Você não acredita que o jogo possa ser tão diferente? Então, continue lendo. Depois de **Magic** e **Yu-Gi-Oh!**, o que vem na seqüência? Acredite ou não, a resposta é **Phantasy Star Online**. A série deixou de ser um RPG de ação para se transformar em um RPG totalmente estratégico, nos moldes dos melhores Card Games existentes. Portanto, dê adeus às explorações, batalhas em tempo real e ao antigo sistema de combos. Está tudo diferente. Quer dizer, quase tudo. Essa é a única mudança real do jogo. Todo o universo criado no primeiro game: cenários, o sistema de criação de personagens, classes e até opções de customização, como roupas e cortes de cabelo, continuam exatamente como apareceram na primeira vez. Quem já jogou vai se sentir em casa.

Online, mas nem tanto

No primeiro **PSO**, a interação online acontece assim: jogadores formam quartetos para completar as diferentes missões da história. Na segunda versão, além de novas missões, inimigos e minijogos, os jogadores podem participar de um modo Versus, onde travam combates entre si. Mas se **PSO3** é tão diferente, como funciona o seu modo online? Acredite, não é nada muito diferente do offline. Em ambas opções, as missões se resumem a batalhas, uma atrás da outra. Para cumprir um objetivo, basta vencer um combate. Nada mais do que isso. A principal mudança é que o modo Story não existe para ser jogado na rede. Portanto, as únicas maneiras de interagir com outros jogadores humanos é jogando





conversa fora na área principal do game ou participando de lutas, que acontecem de 20 em 20 minutos, ou em eventos especiais organizados periodicamente pela Sega. Além disso, é possível apenas assistir aos torneios, mesmo sem participar.



O segredo está nas cartas

O número de cartas é imenso: mais de 450. Porém, nem todas podem ser usadas por todo mundo. As do tipo *Item*, por exemplo, só podem aparecer nos decks de personagens Hunters. Já as do tipo *Creature*, só são usadas pelos Arkz. Assim, a maneira de jogar é bem diferente para cada um deles. No comando de um Hunter, as cartas *Item* (que representam armas) não servem apenas para o ataque. Quanto maior o número de armamentos equipados, maior a proteção do personagem. Para vencê-lo, é preciso primeiro destruir todas as cartas selecionadas, já que, assim como os personagens (representados pelas cartas *Characters*), cada arma tem uma determinada quantidade de pontos de vida. Os Arkz não usam armas, mas evocam criaturas para atacar e atrapalhar o avanço dos adversários. Diferente das armas, as criaturas não precisam ser eliminadas para que o personagem sofra dano. Aproximar-se dele é o suficiente para poder atingi-lo diretamente. As demais cartas – Action e Assist – são livres para ambas categorias. As do tipo Action são divididas em ataque e defesa. No ataque, elas modificam o tipo ou o poder das cartas *Item* e *Creatures*. Na defesa, reduzem ou previnem o dano em armas, criaturas e personagens. O efeito das cartas *Assist* afeta no andamento das batalhas. Entre outras coisas, elas podem fazer com que um personagem jogue dois turnos seguidos ou pode obrigar um oponente a pular uma das etapas de seu turno.

A matemática da vitória

O turno de jogo é dividido em cinco etapas: Dice, Set, Move, Act e Draw, sempre nessa ordem. Para usar uma carta ou se movimentar pelo campo de batalha, você precisa de pontos de ataque e defesa. E é para isso que serve a primeira etapa, para ver quantos pontos poderá usar durante todo o turno. Em seguida, no Set, o jogador equipa armas ou posiciona criaturas nos locais desejados.
O próximo passo é movimentar o personagem. No caso dos Arkz, eles também podem mover as criaturas evocadas.
As ações principais acontecem no Act. Nele, o jogador seleciona como e em qual ordem irá desferir os ataques. Dependendo da quantidade de pontos restantes, é possível atacar várias vezes seguidas, formando poderosos combos. Além disso, é nesse momento que as cartas Action e Assist devem ser usadas. Por fim, no Draw, é possível escolher as cinco cartas que pretende usar no próximo turno. Basta selecionar aquelas que ele acredita não ter mais utilidade. Daí, novas cartas, escolhidas aleatoriamente entre as 30 que formam o deck, irão surgir. **PSO** mudou, mas não melhorou. Se você está à procura de algo parecido com as versões **I** e **II**, é melhor não ir com tanta sede ao pote.

– Felipe Azevedo



Como jogar

Mergulhe no mundo online de PSO

Jogar online no GameCube já é uma realidade no Brasil. É claro que não é uma coisa simples de se fazer, mas a gente explica. Confira tudo o que você precisa fazer para entrar de vez no universo de **Phantasy Star Online!**

1. Ter um GameCube

2. Ter uma cópia nova de qualquer versão da série (**Phantasy Star Online V. I&II** ou **Phantasy Star Online III**). Cada game vem com um serial number e um Access Key, que devem ser registrados antes que o jogo começe. Feito isso, é impossível registrá-los novamente usando a mesma cópia em outro console.

3. Ter os acessórios modem adapter para GameCube, (conexão discada) ou o broadband adapter, (conexão banda larga).

4. Ter uma linha telefônica e acesso à internet discado ou banda larga.

5. Ter um cartão de crédito internacional para comprar uma Hunter's License e pagar mensalmente – o primeiro mês é de graça – a quantia de US$ 8,95 (cerca de R$ 26). Uma vez adquirida a licença, você pode utilizá-la para jogar qualquer versão da série

Para mais informações, entre em contato com grupos de jogadores nacionais, como o PSO Brasil (http://psobr.fateback.com/ ou http://psobr.cjb.net) e o Império PSO. Eles podem tirar suas dúvidas sobre o game e a instalação online.
Boa sorte!

Celebridade local

Brasileiro foi vice-campeão em torneio japonês

Se você nunca ouviu falar do Billie Joe, não conhece suficientemente bem o universo de **PSO**. O cara é brasileiro, morou quase três anos no Japão e é uma das personalidades mais conhecidas entre os jogadores da série. A fama surgiu depois que ele ficou em segundo lugar no Dengeki Cup, um campeonato organizado pela renomada revista japonesa **Dengeki**. "Só não fiquei em primeiro porque o meu oponente teve muita sorte. Na última jogada ele tirou um número alto, daí, não teve jeito", desabafa o campeão, de 20 anos. Billie prefere guardar segredo sobre seu nome verdadeiro, mas revela algo mais importante: "Eu amo a Nintendo. Ah, e tenho todas as edições da **Nintendo World!**"



Gráficos 7.0 | Som 5.5 | Jogabilidade 9.5 | Diversão 6.5 | Replay 6.0

Produtora: Sega
Desenvolvimento: Sonic Team
Número de jogadores: 1 a 4
Gênero: RPG

6.9 Nota Final

PSO3 é perfeito para amantes de jogos de cards, mas é extremamente decepcionante para quem procura a mesma ação das versões anteriores.



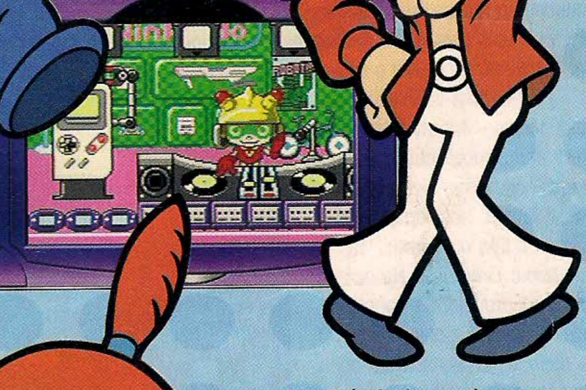
WarioWare, Inc.: Mega Party Game$

Loucura, insanidade, bom humor, e muitos, mas muitos minigames...

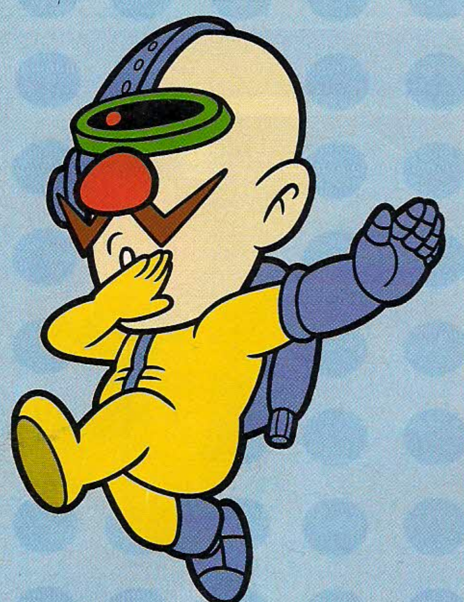




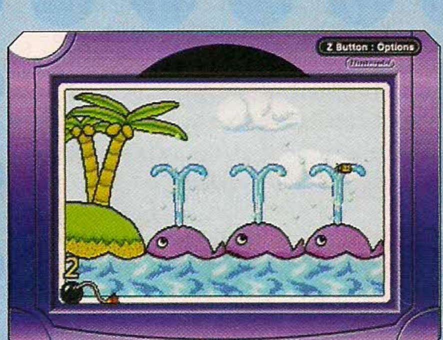




Um game sobre o nada e sobre coisa nenhuma. Essa pode ser uma boa definição para os games da série **WarioWare**. Depois do sucesso absurdo que fez no GBA, no ano passado, a série ganhou uma versão turbinada para o GameCube. Mas quem jogou o game no portátil provavelmente achará a novidade muito familiar. E é mesmo: no modo para um jogador, ambos games são virtualmente iguais – exceto pelo tamanho da tela. Os esquisitíssimos minigames (e bota esquisito nisso) foram transportados, quase sem nenhuma modificação para o disquinho do GameCube. O esquema é o mesmo de antes: uma desenfreada e absurda maratona de minigames, no qual não errar é a lei. As situações e tarefas mais improváveis do mundo aparecem na tela, uma atrás da outra, e você tem menos de três segundos para entender o que se passa e resolver o problema. A fórmula é divertidíssima no GBA, mas parece um pouco datada no GameCube. Se os joguinhos fossem diferentes, os velhos fãs poderiam querer repetir a dose. Infelizmente, a Nintendo preferiu reciclar em vez de renovar. Mas nem tudo são espinhos. Os produtores deixaram a inovação de lado no modo Single, mas capricharam no Multiplayer. É aí que está a verdadeira graça de **WarioWare**: a possibilidade de chamar os amigos e dar muita risada.



tipo de jogador – desde os velhos fãs da Nintendo (que irão se deliciar com as muitas referências à era 8-bit) – às pessoas não tão acostumadas a jogos, que vão achar graça no ritmo frenético, na facilidade do jogo e nas imagens muito hilárias. Um outro modo ainda mais esquisito obriga todo mundo a atrapalhar quem estiver jogando.





Tem para todo mundo

Sem dúvidas, **WarioWare** brilha no modo Multiplayer. Quer uma prova? Chame alguns amigos, uns três ou quatro, e comece a jogar. Explore os diversos modos diferentes. Tire sarro quando alguém perder – mas prepare-se para ser zoado também. Você logo notará que a brincadeira pode ser mais divertida que **Mario Party** – se todo mundo entrar no clima, claro. Somente poucos modos estão disponíveis no início. Os outros são abertos à medida que eles vão sendo jogados, todos muito cômicos e pouco comuns. O modo Card-E Cards mistura jogo de cartas com minigames de uma maneira muito criativa. No modo Survival, vale tudo, e vence quem resistir à tonelada de minijoguinhos surgindo sem parar. O modo Listen to the Doctor é engraçadíssimo. Nele, um médico todo torto dá ordens ao jogador, algo como "complete o minigame enquanto segura a cabeça com a mão esquerda", e por aí vai. Os outros jogadores precisam observar a "cobaia" e aprovar se ele fez ou não o movimento certo. Dá para imaginar a piração? Isso sem falar do modo para 16 jogadores na mesma partida, com joystick compartilhado. Cada jogador deve cumprir sua missão e entregar o Controller ao seguinte. Quem erra é eliminado, até sobrar um só de pé.

Por essas e outras, **WarioWare** é o tipo de jogo que consegue agradar a todo

Parece, mas não é

Para quem acabou de chegar ou está olhando as telinhas e pensando: "que game horroroso". É bom deixar claro que **WarioWare** é um jogo com reflexos apurados, e não com visuais estonteantes, enredo profundo ou jogabilidade caprichada. A maioria dos minigames são toscos e quase malfeitos, e só exigem que você pressione apenas um botão para resolvê-los. Mas é tudo de propósito. Algumas situações hilariantes são retratadas com um bom humor há muito tempo distante dos games Nintendo. Há desafios com cachorrinho chorando, menina com nariz escorrendo, campeonatos de pular corda, de cortar salsichas, de comer bananas, tudo permeado por Wario e sua quadrilha de sádicos. O ritmo é quase histérico, como se a TV estivesse a ponto de explodir, tamanha a insanidade dos ruídos, personagens e situações bizarras. Quer morrer de rir, se divertir a valer e ainda achar que está fazendo coisas erradas? Chame os melhores amigos e jogue **WarioWare**. Suas tardes de jogatina nunca mais serão as mesmas.

Pablo Miyazawa

Minigames para que te quero

200 maneiras de enlouquecer e se divertir

Diferente da versão para GBA, **WarioWare, Inc.: Mega Party Game$** permite que você jogue todos os 200 minigames desde o início, sem precisar habilitar todos previamente no modo Single. Para os fãs da velha guarda da Nintendo, vale a pena encarar os minigames baseados nos principais games da era 8-bit. **Zelda**, **Ice Climber** e **Excitebike** estão representados, assim como games mais recentes, como **F-Zero**, **Mario Paint** e **Super Scope**. Reconheça todos, se puder!







Gráficos 6.0 Som 9.0 Jogabilidade 8.0 Diversão 10 Replay 9.0

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Número de jogadores: 1 a 16
Gênero: Estratégia

8.5
Nota final

Divertido, engraçado, insano, uma verdadeira festa para vários jogadores ao mesmo tempo. Só faltou mais novidades no modo para um jogador.



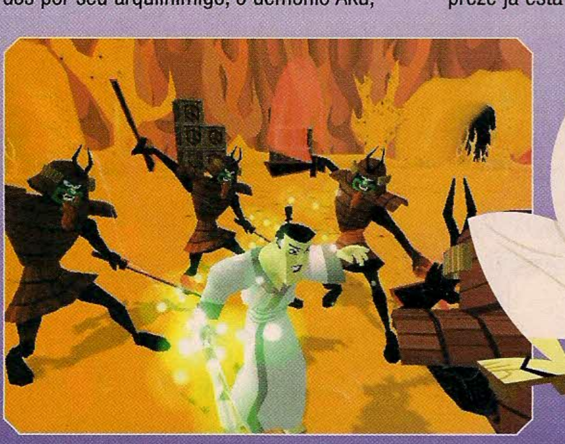
Samurai Jack: The Shadow of Aku

The Shadow of Aku, a primeira aparição de Samurai Jack no GC, tem seus altos e baixos. Na parte gráfica, o jogo segue a linha do desenho animado, com coloridos cenários estilizados e personagens com visual quadriculado. Na jogabilidade, os comandos, mesmo simplificados, funcionam perfeitamente. No entanto, o foco dado à ação deixa o jogo sem os grandes atrativos que poderia ter. Tudo o que herói deve fazer é eliminar mais e mais inimigos para resgatar todos os reféns capturados por seu arquiinimigo, o demônio Aku, enquanto avança por 24 fases diferentes, desde um vilarejo japonês até uma cidade futurista. Além de sua fiel espada, que pode ser usada em conjunto com três poderes diferentes, Jack usa arco-e-flecha e shurikens para se livrar dos oponentes. Ele conta também com uma habilidade chamada Sakai Mode, que nada mais é do que uma cópia do conhecido efeito bullet time, usado em outros títulos, como **Enter the Matrix** e **Dead to Rights**. Ou seja, algo que qualquer jogador que se preze já está cansando de ver, e rever.

Felipe Azevedo







Gráficos 8.0 Som 7.0 Jogabilidade 7.5 Diversão 5.0 Replay 5.0

Produtora: Sega
Desenvolvimento: Adrenium Games
Número de jogadores: 1
Gênero: Ação

6.5 Nota final

Simples demais. Apenas "mais um" entre os muitos jogos de ação e aventura que existem no mercado.

Worms 3D

Muitas séries estão migrando para o mundo tridimensional, **Sonic**, **Mario**, **Megaman**, entre muitos outros. Como era de esperar, a marca Worms também aderiu à nova geração gráfica. Quem achou que o jogo perderia seu charme, se enganou. O antigo mundo com visual cartoon está aqui e, desta vez, pode ser explorado em todas as direções. As três dimensões obrigaram os jogadores a pensar mais, a fim de criar melhores estratégias para vencer os oponentes. Mas nem tudo é um mar de rosas. É difícil se acostumar com os controles, o limite da visão e o sistema de primeira pessoa.

O já tradicional modo Multiplayer, que usa um controle só revezado pelos jogadores, é realmente o charme deste game. Jogar com os amigos é muito divertido e provoca ótimas risadas. Ah! A música do menu ficou na minha cabeça.

Daniel Van Nieuwenhuizen



Gráficos 8.0 Som 7.0 Jogabilidade 7.5 Diversão 9.0 Replay 9.0

Produtora: Natsume
Desenvolvimento: Victor Interactive
Número de jogadores: 1 a 4
Gênero: Ação

8.5 Nota final

Pode ter certeza! Este lançamento é outro excelente game multiplayer para "adubar" a biblioteca do Cube.

Serious Sam: Next Encounter

Quem não se lembra dos tradicionais jogos em primeira pessoa? Ultimamente eles têm sido renovados com personagens profundos, histórias mirabolantes e muita exploração para se vencer um nível. **Serious Sam: Next Encounter** toma exatamente a direção contrária. Baseado em uma premissa simples, **Serious Sam** coloca você em níveis cheios de monstros e energia. Para aqueles que estão cansados de resolver puzzles, **SS: NE** é ideal, porém, a fórmula "entre na sala, mate tudo, prossiga" pode se tornar extremamente cansativa e chata após algumas horas. Tecnicamente o game é mediano. A música e os efeitos sonoros não dão nenhuma vantagem e apenas complementam a experiência vivida pelo jogador. Para os carentes fãs de jogos de tiro, talvez esta seja a solução. Outro bom motivo para comprar é o preço baratinho!

Daniel Van Nieuwenhuizen



Gráficos 7.0 Som 5.0 Jogabilidade 8.0 Diversão 7.0 Replay 4.0

Produtora: Activision
Desenvolvimento: Edge of Reality
Número de jogadores: 1
Gênero: Ação

6.5 Nota final

Em apenas duas linhas é possível fazer o detonado do game inteiro: ande, mate, ande, mate. Fim.



Mario Vs. Donkey Kong

Mario e DK se enfrentam mais uma vez... 23 anos depois

Mario é o personagem mais versátil dos games. Ele salva princesas, pilota karts, joga tênis, golfe, organiza festas, mostra que entende de medicina, participa de lutas mano a mano, mostra quem manda nas disputas de boxe e, agora, ataca de empresário, com o MiniMario, o primeiro brinquedo da Mario Toy Company. No dia do lançamento do boneco, Donkey Kong, que procura algo para assistir, vê a propaganda na TV e, alucinado para conseguir um, corre para a loja mais próxima. Para desespero do macacão, todo o estoque do brinquedo está esgotado. Frustrado, ele invade a empresa de Mario e resolve pegar todo o lote de bonecos. Mario não chega a tempo de impedi-lo, mas o vê fugindo do local. Sem pensar, o encanador vai atrás dele para recuperar os brinquedos. Recomeça então a rivalidade mais antiga da Nintendo: Mario versus Donkey Kong.

Corrida maluca contra o tempo

Os personagens passam por seis áreas diferentes, cada uma com oito fases. O objetivo nos seis primeiros estágios de cada área é resgatar um boneco por vez, encontrando uma chave em quebra-cabeças cheios de armadilhas e obstáculos para chegar ao local onde eles estão escondidos. Na fase seguinte, Mario precisa guiá-los até uma caixa. Por fim, ele tenta dar um fim à confusão, enfrentando DK. A dificuldade aumenta gradativamente, o que faz com que o jogador mude de tática e use habilidades diferentes para avançar pelo caminho mais seguro. A maior parte dos movimentos realizados pelo bigodudo já é conhecida, mas nunca estiveram nos portáteis. É o caso do salto mortal, que apareceu em **Super Mario 64** (N64), e o giro em cabos suspensos, dado ao herói em **Super Mario Sunshine** (GC).O desafio fica ainda maior quando você percebe que tudo deve ser feito antes do término do tempo, assim como nos antigos jogos do personagem.

Belo, viciante, e com precedentes!

Mario Vs. Donkey Kong é uma remake da versão para GBC de **Donkey Kong**, lançada em 1994, mas traz gráficos belíssimos e animações esplêndidas. O som, que há muito tempo não tem chamado a atenção, é o aspecto que mais sobressai. A voz hilária de Mario, as expressões de Donkey e os efeitos sonoros realmente surpreendem.

Prepare-se para queimar os miolos, pois, logo de cara, você não conseguirá parar de jogar até completar tudo.

Felipe Azevedo

A chave para o sucesso

Como se o limite de tempo e as armadilhas não fossem suficientes para atrapalhar Mario, a chave, necessária para encontrar os brinquedos, volta ao local original se for solta depois de ser movida pela primeira vez. Você tem 12 segundos para segurá-la novamente. Caso contrário, terá que repetir tudo de novo. Certifique-se de saber o que está fazendo antes de pensar em tirá-la do lugar.

Gráficos 9.0 Som 9.0 Jogabilidade 10 Diversão 8.5 Replay 8.0

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: NST
Número de jogadores: 1
Gênero: Ação

8.9 Nota final

Mais uma prova de que no GBA os remakes não são meras reinvenções. Mas sim, recriações.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow



Enquanto não chega ao Cubo, Sam Fisher trilha seu caminho no GBA sem deixar rastros. Visualmente, o novo jogo do espião é exatamente igual ao anterior, lançado no ano passado. As diferenças reais ficam por conta de habilidades inéditas acrescentadas ao arsenal do agente, além de outros detalhes. Agora, assim como na versão original para GameCube, o personagem pode se esconder dos inimigos em locais mais ao fundo dos cenários, e também consegue se movimentar enquanto está encostado nas paredes. Outra novidade, ainda mais importante do que a habilidade citada, é o aumento na distância do campo de visão dos inimigos. Ao contrário do primeiro jogo, eles agora enxergam Fisher com muito mais facilidade. "Então como saber quando eles estão de olho em mim ou não?", você se pergunta. Simples, consultando sempre que possível o radar secundário existente na tela.
Fora as limitações naturais para um jogo do gênero totalmente em 2D, **Pandora Tomorrow** é divertido e bem mais desafiante do que seu antecessor. Mesmo assim, permanece a sensação de que algo ainda pode ser melhorado.

Felipe Azevedo

Gráficos 8.0 Som 7.5 Jogabilidade 8.5 Diversão 7.0 Replay 7.0
Produtora: Ubi Soft
Desenvolvimento: Ubi Soft Montreal
Número de jogadores: 1
Gênero: Ação
7.5 NOTA FINAL

Serve como um ótimo passatempo para quem espera com ansiedade a versão para GameCube.

Terminator 3: Rise of the Machines

Parece que não temos outro assunto. Mas tenho certeza de que vocês concordam com a nossa teoria conspiratória: sempre que um grande filme vai para os cinemas, um game relacionado a ele é lançado ao mesmo tempo. Já virou clichê, e **Terminator 3** não foge à regra. Na pele metálica do robô T 101, sua tarefa é proteger John Connor, o futuro líder da rebelião contra as máquinas. A jogabilidade lembra muito o funcionamento de uma máquina, principalmente na hora de ativar a visão térmica e os outros modos de movimentação. O esquema é simples: cada uma das dez fases é constituída de pequenas missões que formam um objetivo principal. Os gráficos não são lá muito caprichados e a parte sonora é fraca e enjoativa.
Há também a opção Multiplayer, que contém um modo cooperativo e um de "capturar a bandeira".
No fim das contas, é bem interessante para quem assistiu ao filme.

JP Nogueira



Gráficos 6.0 Som 4.0 Jogabilidade 4.0 Diversão 5.0 Replay 4.0
Produtora: Atari
Desenvolvimento: Atari
Número de jogadores: 1 a 4
Gênero: Ação
5.0 NOTA FINAL

Nada inovador para um jogo, mas é bem interessante para quem gostou do filme.

Alladin

Tudo bem que **Aladdin** não é nenhum lançamento, mas o game da Capcom para o Super Nintendo era tão bom que merecia um bis. Nesta nova versão, você é o mais famoso ladrão da Terra do Mickey e tem a missão de salvar a princesa Jasmine das garras do poderoso feiticeiro Jafar. Os controles do jogo são bem simples: com um botão você salta, com o outro, flutua. Essa habilidade ajuda muito, já que todas as ruas e desertos de Agrabah estão repletos de inimigos e obstáculos. Você deverá utilizar as perícias acrobáticas do herói para cumprir todos os objetivos. E como sempre, o macaquinho Abu, o atrapalhado Gênio e o Tapete Voador fazem pontas mais do que especiais.



O novo **Aladdin** também traz novas versões da trilha sonora, além de fases levemente modificadas. Se você curtiu o original, confira este.

Juliana Fernandes

Gráficos 8.0 Som 7.0 Jogabilidade 7.0 Diversão 7.0 Replay 6.0
Produtora: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Número de jogadores: 1
Gênero: Ação
7.5 NOTA FINAL

Sim, você não está enganado. Apesar de ser um remake, está mais divertido que nunca.

Da Rússia, com amor

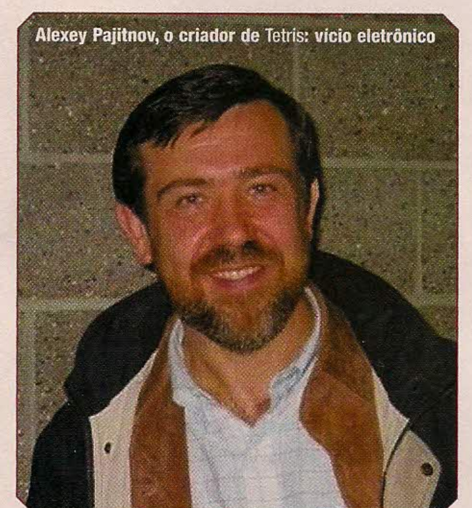
Como o jogo Tetris rompeu barreiras e ajudou o Game Boy a se tornar o console portátil mais popular do planeta

Por Alexandre Matias

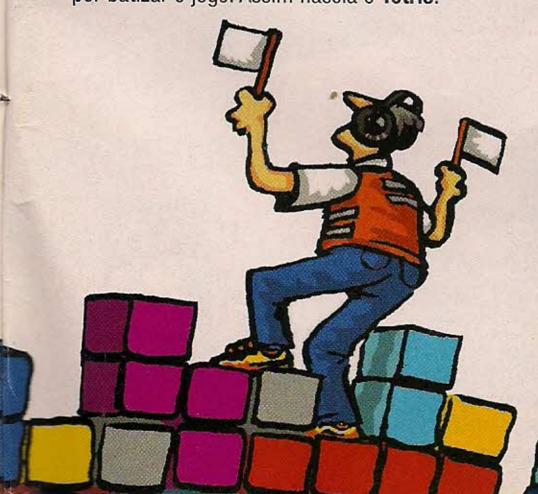
Quando há 20 anos, o matemático e programador russo Alexey Pajitnov esbarrou com o quebra-cabeças norte-americano Pentomino, não sabia que estava dando o primeiro passo para aquela que seria sua maior invenção. Também não havia como saber que estava entrando em uma guerra política e de direitos autorais que confrontaria um gigante japonês com um dos principais conglomerados de comunicação do mundo, e que sua obra seria conhecida no mundo todo, graças a um brinquedo portátil que revolucionou a diversão eletrônica: o Game Boy.



Ilustração: Ed


Alexey Pajitnov, o criador de Tetris: vício eletrônico

Tetris foi bem mais do que tudo isso. Mais do que uma febre, o jogo de empilhar blocos criado por Pajitnov foi um dos primeiros jogos eletrônicos a ser encarado como uma espécie de vício e um dos primeiros itens de exportação bem sucedidos da União Soviética, e provou que jogos eletrônicos poderiam ser mais do que meros passatempos infantis, atingindo um público adulto inédito na história do videogame.
A história começa em maio de 1984. Pajitnov – um russo típico, com jeitão de urso – finalmente põe as mãos no **Pentomino**. Ele já tinha ouvido falar no jogo, que é uma espécie de quebra-cabeças com peças formadas por estruturas de cinco blocos – daí o "penta" do nome. Mas quando finalmente brincou com o passatempo, embaralhou suas peças e imaginou uma versão virtual da brincadeira. E voltou para o centro de computação da Academia de Ciências de Moscou, onde trabalhava, pensando em como colocar o jogo em seu computador Electronica 60. Eliminou um dos blocos do quebra-cabeças original e o sufixo grego para "quatro" acabou por batizar o jogo. Assim nascia o **Tetris**.



O jogo, para quem não sabe, consiste em empilhar, na base da tela, diferentes peças formadas por quatro blocos que caem do alto. Sempre que uma linha horizontal é completada, ela se desintegra, fazendo o nível da pilha de blocos cair. O objetivo é eliminar a maior quantidade possível de linhas horizontais, fazendo com que a torre formada pelas peças nunca chegue ao topo da tela – o que faz com que a partida se encerre.
Pajitnov percebeu o potencial do game quando, mesmo antes de terminar o programa, não conseguia parar de jogar. O mesmo aconteceu com seus dois parceiros de trabalho que o ajudaram a finalizar o jogo, e com todos os colegas do centro de computação, que receberam o jogo em disquetes gravados pelo próprio Pajitnov. Ao perceber o potencial de vício de **Tetris**, Alexey esperou o expediente terminar e destruiu todos os discos, para não correr o risco de ser acusado de viciar os pesquisadores num passatempo eletrônico.
Mas o jogo, aos poucos, ia ganhando vida própria, sendo distribuído de maneira informal em Moscou e em outras capitais. Quando chegou ao Instituto da Ciência de Computação em Budapeste, na Hungria, o game chamou a atenção de um leigo em computadores, mas que percebeu o potencial comercial do jogo. Robert Stein, que não gostava de jogos eletrônicos, passou quatro horas imerso entre os blocos coloridos. Negociou os direitos do game para lançar por sua empresa, a inglesa Andromeda, que, por sua vez, vendeu os direitos para as empresas Mirrorsoft e Spectrum Holobyte, esta última pertencente ao magnata Robert Maxwell. Estava desencadeada uma briga histórica pelos direitos autorais de **Tetris**.

Os games e a Guerra Fria

Até os anos 80, o mundo era dividido entre os blocos comunista e capitalista, comandados, respectivamente, pela União Soviética e os Estados Unidos. Mas algo havia dado errado no lado de lá do Oriente e, aos poucos, o império soviético começava a se despedaçar. A falta de experiência dos russos em lidar com direitos autorais e novas mídias fez com que os primeiros passos de **Tetris** para o exterior resultassem em nós difíceis de serem desatados. Havia muito interesse no jogo, não apenas pelo fato de ser um passatempo irresistível, mas também por ele vir de um país à beira do colapso. Seu próprio criador o imaginava como uma espécie de ferramenta da pacificação entre os dois blocos protagonistas da Guerra Fria.
Aproveitando-se da ingenuidade de Pajitnov e da Academia de Ciências em relação a direitos autorais, Robert Stein reempacotou **Tetris** para o público norte-americano, criando clássicos instantâneos do jogo, como a trilha sonora, o slogan "From Russia With Love" (tirado de um filme de James Bond) e as letras imitando o alfabeto cirílico.
Refeito o jogo, a Andromeda passou a negociar os direitos de **Tetris** como se fossem seus, escolhendo empresas a dedo e dividindo os interesses em tipos de consoles e sistemas operacionais usados. Em janeiro de 1988, o jogo foi lançado para computadores na Europa e nos Estados Unidos, pela Mirrorsoft e pela Spectrum Holobyte, que, por sua vez, sublicenciaram o jogo para outras empresas: a Atari tinha os direitos para seu console nos Estados Unidos, a Sega poderia vender máquinas arcade do jogo no Japão, e por aí vai...

Um videogame é um computador?

Quando **Tetris** começou a se tornar um hit em todo o mundo, entrou em cena, em decorrência das mudanças no país, uma instituição nova no cenário soviético: a Electronorgtechnica, ou simplesmente Elorg, uma espécie de ministério de comércio exterior para o mercado de computação. Chefiada por Alexander Alexinko, a Elorg assume as negociações dos direitos de **Tetris**, afirmando que a Academia de Ciências era apenas um centro de pesquisa e não poderia lidar com questões comerciais.
Entra nas negociações um dos principais atores do teatro dos direitos autorais de **Tetris** – o corpulento Evgeni Nikolaevich Belikov, que passa a aplicar estratégias dignas da Guerra Fria para defender os interesses russos no jogo. Para resolver o problema dos direitos de **Tetris**, ele convoca Robert Stein para mais uma rodada de negociações em Moscou. Após um dia de longas reuniões, Stein comete um deslize imperdoável. O empresário leu e releu o novo contrato criado pelos russos, sem perceber o trecho que descrevia os aparelhos que poderiam usar o jogo como "computadores equipados com processador, monitor, drives para disquetes, teclado e sistema operacional". Não percebeu que o contrato só lhe garantia o direito de vender **Tetris** para computadores pessoais –



nada de máquinas operadas com fichas, aparelhos portáteis ou consoles de videogame. Aquele escorregão valeu uma maratona judicial iniciada em junho de 1989, e a natureza dos aparelhos de jogos eletrônicos passava a ser questionada: o console NES, da Nintendo, em sua versão japonesa era chamado de Famicom (traduzindo "computador familiar"), mas a empresa fazia questão de dizer que seu produto era um brinquedo.

Encarando o Kremlin

Enquanto isso, os russos se aliavam à Nintendo, que havia percebido em **Tetris** o melhor jogo para lançar seu novo aparelho portátil, o Game Boy. O console de bolso era um salto considerável para a gigante japonesa, que já havia lidado com jogos eletrônicos portáteis no início dos anos 80, com a série **Game & Watch**. Seus técnicos reduziram o aparelho para o menor tamanho que coubesse um pequeno processador, deixando o Game Boy do tamanho de um pequeno livro de bolso. A tela em preto-e-branco garantia um desempenho visual mais ágil, não exigia iluminação extra e nem consumia tantas pilhas quanto outras máquinas criadas por NEC, Atari e Sega.

Mas o Game Boy não teria impacto se não fosse lançado com um jogo convincente. Minoru Arakawa, presidente da Nintendo norte-americana, sabia que **Tetris** era esse jogo. Contatou o agente Henk Rogers e negociou uma comissão para que ele comprasse dos russos os direitos do game. Ao mesmo tempo, Robert Maxwell soubera que suas empresas de eletrônica estavam sofrendo por um contrato que havia voltado atrás, e começava a pressionar o governo russo. Maxwell chegou a falar diretamente com Mikhail Gorbachev, o premiê russo responsável pela abertura econômica da União Soviética, para garantir que a Spectrum Holobyte lançaria **Tetris** na Europa.

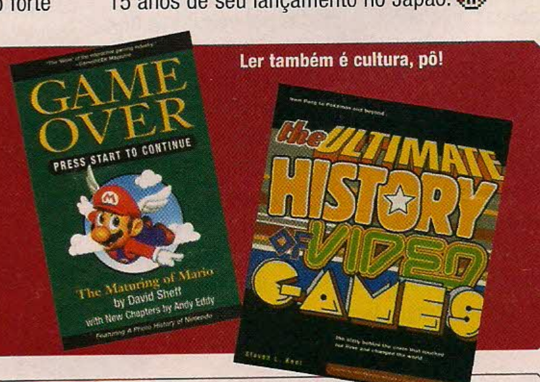
Mas Belikov, da Elorg, tomou aquela batalha como pessoal e não arredou o pé, chegando ao cúmulo de fazer reuniões simultâneas com todos os candidatos aos direitos de **Tetris**, em salas separadas e sem que um soubesse da presença do outro, isso em fevereiro de 1988. No meio da reunião, que aconteceria sob forte pressão psicológica (sala escura, executivos mal-encarados), Belikov saía da sala, deixando cada um dos representantes ocidentais esperando com outros funcionários do governo russo, e se dirigia para outra reunião na sala ao lado. Pressionando as três empresas para conseguir o melhor negócio, Belikov peitou até o seu próprio governo para garantir o que ele considerava ser o melhor negócio. E quem levou foi a Nintendo.

A Big N teve apenas o trabalho de lançar o console portátil com o cartucho de **Tetris** incluso e esperar o dinheiro entrar. Até 1992, o Game Boy já havia vendido 32 milhões de aparelhos no mundo todo, ultrapassando as expectativas da própria Nintendo. Mais do que isso, o game, junto do Game Boy, era responsável pelo crescimento da faixa etária dos jogadores de videogame no mundo. A Nintendo estimava que a metade dos jogadores de **Tetris** era composta por adultos. Em 1991, os jornais norte-americanos publicaram a foto do então presidente George Bush jogando **Tetris** em uma cama de hospital. Era a prova do sucesso incontestável do console, que, em abril passado, completou 15 anos de seu lançamento no Japão.

Jogue o game, leia os livros

Essa história tem muito mais detalhes que o espaço destas páginas permite. Por isso, quem quiser se aventurar por **Tetris** deve procurar alguns livros, como **Phoenix: The Fall & Rise of Videogames** (Rolenta Press), de Leonard Herman e **The Ultimate History of Videogames: From Pong to Pokémon – The Story Behind the Craze that Touched Our Lives and Changed the World** (Prima Lifestyles), de Steven L. Kent, todos em inglês e lançados somente lá fora. Se quiser algo em português, procure por **Os Mestres do Jogo – Por Dentro da Nintendo** (**Game Over**, no original) de David Sheff, lançado no Brasil, em 1993, pela Editora Best-Seller. Todos os livros são bem antigos, então, o ideal é procurar na internet em sites como o www.abebooks.com e o www.amazon.com.

Ler também é cultura, pô!



Matemática russa

A fórmula mágica do vício portátil



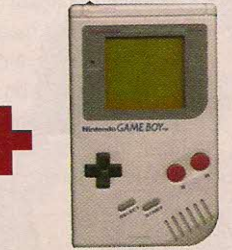
Um jogador de videogame comum

+



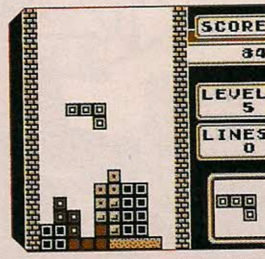
Um cartuchinho de Tetris

+

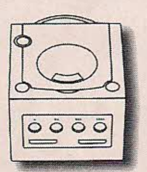


Um Game Boy com pilhas

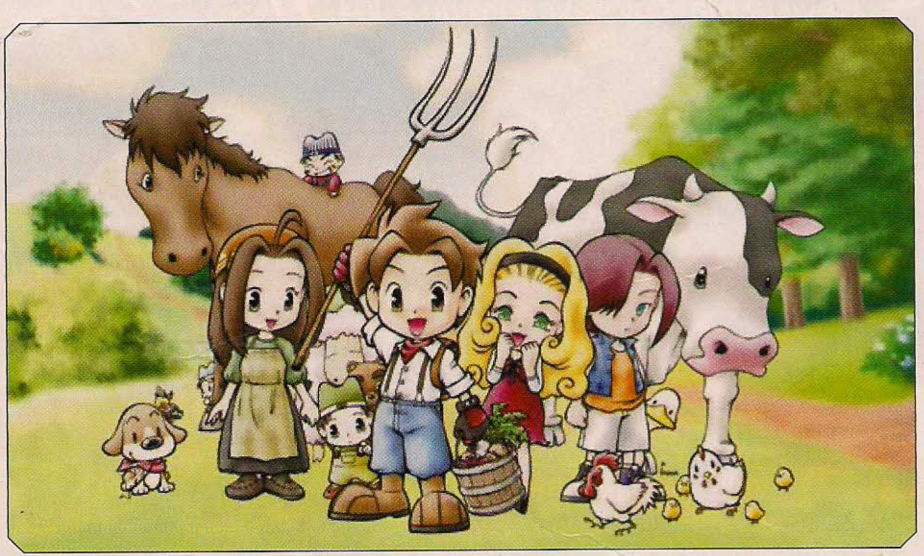
=



Horas e mais horas de jogatina...



Harvest Moon: A Wonderful Life



Pontos na pesca
Vá para o local de pesca e perceba que a cachoeira tem uma figura no lado direito. Aponte sua vara de pesca para essa imagem e mire na cabeça. Deixe a linha rolar córrego abaixo. Lá você consegue pescar Yamume 500gr, Big Yamume 1000gr, Huchep 90gr, Big Huchep 170gr, Nayamume 60gr, e Big Nayamume 130gr. Nem um Snelt, nem um Columbo à vista. Leva cerca de uma hora (no mundo **Harvest Moon**, lógico) para pescar um Yamume, uma hora e meia para pegar o Big Yamume, e cerca de meia hora para pegar o restante. Não recolha a linha enquanto não pegar alguma coisa. Esse esforço vai valer a pena. A linha de pesca vai ficar ao lado esquerdo da "parede" da tela se não prender em nada enquanto estiver descendo o rio. Então, deixe a isca lá por cerca de uma hora do mundo **Harvest Moon**. Se passar meia hora e você não tiver pego nada, então algo enorme estará no seu caminho.

Chuvas e furacões
Quando estiver chuvoso do lado de fora e você quiser parar a chuva, visite a mina e cave um pouco. Quando você sair da mina, a chuva vai parar.

Duplique o Ruby Spice
Comece a cozinhar e escolha uma receita de qualquer tipo. Selecione um Ruby Spice e pressione START – você conseguirá mais um. Repita o truque até conseguir 99 Ruby Spice, mas não passe esse número. Se ele for ultrapassado, você não poderá usar os outros frascos e você também não poderá continuar vivendo sua vida maravilhosa.

Dinheiro fácil
Se você é dono de uma produtora de sementes, é possível ganhar muito dinheiro com qualquer tipo de árvore. Depois de chacoalhar a árvore para pegar os frutos, não venda nenhum. Pelo contrário, coloque no Seed Maker (fazedor de semente, em uma tradução tosca) e, das frutas, faça mais sementes. Depois, é só vender para Van e lucrar muito.

Encontre o seu amor
Para encontrar a garota dos seus sonhos, dê uma espiadinha no diário dela. Você pode encontrar o diário de Celia em cima da cama dela, no andar superior da casa. Para Molly, procure na mesa com as flores. E para Nami, siga a moça até o quarto dela no Inner Inn.

Ganhe um Seed Maker
Faça amizade com o cientista dando alguns presentinhos para ele. Como retribuição, ele vai dar a você um Seed Maker de graça.

Animais de estimação
Faça amizade com Romana e, durante o outono do segundo capítulo, acorde depois da sua esposa. Romana vai dar um gato para você. Para ganhar um pato, compre um lago de Takakura e, durante o verão no capítulo dois, acorde depois da sua esposa. Caso você prefira um ganso, Van vende esses animais na loja dele durante o inverno.

Pedindo desconto
Você pode negociar com Van até três vezes em qualquer negociação acima de 100g (incluindo leite, peixe, etc). Por exemplo, venda para ele três Yamume com 500gr cada – primeiro ele vai oferecer 1500gr, quando você recusar, ele vai oferecer 1800 gr, então, recuse novamente até ele dar a oferta final de 2100g. Atenção! Essa terceira oferta não acontece com freqüência.

Upgrade no Fertilizer S-Rank Tree
Nota: você tem que ter Tartan para este truque funcionar.
Normalmente, você não está apto para misturar colheitas, flores e árvores para conseguir um resultado diferente, mas nesse caso você pode.
1: Pegue qualquer produto ainda em semente e faça um upgrade até o S no rank UP-Seed. (Você precisa do Tartan para fazer híbridos)
2: Consiga a árvore B-Rank para poder criar uma S-Rank e coloque no primeiro espaço do Tartan.

3: Coloque a colheita (o outro "ingrediente") no S-Rank do segundo espaço.
4: Certifique-se de que os produtos estão nos lugares certos, só assim o truque vai funcionar.
5: Use Tartan para conseguir uma árvore S-Rank sem ter que gastar toneladas de fertilizantes.

Durma sem passar o tempo

Selecione Diary e escolha a opção Sleep. Salve o game quando for alertado e reset seu GameCube. Abra o arquivo que acabou de criar e você vai começar a jogar antes de ter ido dormir, porém, estará descansado.

Controle o tempo

Não está satisfeito com o dia lá fora? Vá até a sua TV e fique ligando e desligando no canal do tempo (Weather Channel) até que apareça o clima que você quiser.

Ganhe todas as corridas de cavalo

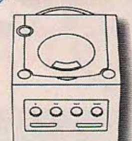


Antes de entrar em uma corrida, salve o game com o tempo adiantado. Depois que a corrida acabar, lembre-se de quem ganhou a corrida. Reset seu GameCube e abra o arquivo que você salvou antes da corrida acontecer. Uma vez que o game é carregado, retorne à corrida e faça todas as suas apostas no cavalo que ganhou.

Conquiste Celia

Dê uma flor a Celia todos os dias e compre sementes para ela ocasionalmente. O diário dela vai dizer como a moça está se sentindo. O diário você encontra sobre a cama dela.





Samurai Jack: The Shadow of Aku

Para destravar a Crystal Sword

Durante o gameplay, pressione ↓ no controle analógico da direita e ↑ na alavanca C, e também A, X, B, Y.

Backgrounds destraváveis

Complete o game na dificuldade normal.

Models destraváveis

Complete o game da dificuldade Hard.

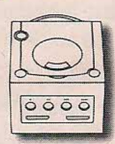
Sketches destraváveis

Complete o game na dificuldade Easy.

Ovo de Páscoa: Galinhas gigantes atacam

Entre na primeira cidade do game e golpeie uma das galinhas com sua espada. Ela vai se tornar uma galinha gigante e vai atacar você.





WarioWare, Inc.: Mega Party Game$



Destravar o minigame do Single Player

Colecione rosas em cada minigame do modo Pratice. Você vai abrir a porta final do modo Single Player, que leva para um corredor entre todos os minigames.

Destravar o Sound Test

Jogue cada modo Multiplayer uma vez.

Destravar o Modo Sound Test

Competir em cada um dos modos Multiplayer pelo menos uma vez para destravar as opções de Sound Test.



Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution



Dressing Room
Complete um story no modo offline para destravar o Dressing Room. Depois de usá-lo uma vez, complete o segundo story no modo offline para destravar o Dressing Room permanentemente.

Free Bonus Cards
Basta você ter em seu memory card um arquivo do game **Sonic Heroes**. Você receberá os free bonus cards. Salve seu jogo em um memory card com um save de alguns dos seguintes games para destravar as cartas correspondentes:

Sonic Heroes:
Beat, Halloween Rappy e Sonic Knuckle

Billy Hatcher:
Clippen

Sonic Mega Collection:
Madam's Umbrella

Phantasy Star Online Episodes I & II:
Nano Dragon

Sonic Adventure 2 Battle:
Rage

Sonic Adventure DX:
Sange





Castlevania: Aria of Sorrow







Não use Itens
No começo do jogo, digite "NOUSE" como seu nome.

Nada de Souls
No começo do jogo, digite "NOSOUL" como seu nome.

Consiga o melhor final
Para conseguir o melhor final possível, colecione todos os Ancient Books e vença Graham. Então você será levado para uma luta contra Chaos. Vença-o para ter um final definitivo.

Destrave o modo Boss Rush
Vença o jogo para destravar o modo Boss Rush. Você poderá encontrá-lo abaixo do Special no menu.

Destrave Julius Belmont
Vença o jogo com Soma, e comece um novo game. Use o nome Julius. É um novo membro da família Belmont!

Mate os Iron Gollems
A melhor maneira de derrotar qualquer classe de Golem – até mesmo os Iron Golem com seus 999 HP e resistentes a tudo – é usar a alma de Killer Mantle. Essa alma troca o HP pelo MP, como as criaturas não têm MP, é morte na certa.





Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow





Thermal Goggles
No nível Subway, você pode ver bombas no escuro usando o thermal goggles.

Encontre a mulher na embaixada
Coloque os óculos termais ao usar o laser mic na mulher.

Nível Saulnier Cryogenic
Os códigos para o primeiro computador são: de cima: 1001, de baixo: 0010. Os códigos seguintes são: de cima: 0110, de baixo: 1000.













Modo Hard

Para destravar, termine o jogo uma vez.

Tesouro enterrado

No capítulo no qual você conhece Pent e Hawkeye, vá para perto dos fósseis no chão com o personagem do ladrão e encontre alguns itens raros. Exitem dois itens perto de cada fóssil.

Jaffar na sua festa

Pegue Nino para entrar na sua festa. Ainda no capítulo cinco, Nino conversa com Jaffar.

Personagem escondido

Capitulo 25: a neve pára de cair assim que Nino conversa com você. Então, Nino a esquenta e a neve começa novamente. Quando isso acontece, um Blade Master chamado Karel vai aparecer no top do canto esquerdo, bem abaixo de onde o Druid estava. Converse com ele e com Eliwood e ele vai se juntar à sua causa.

Personagens escondidos

Canas: é especialista em mágica como Flux e Luna, o oposto das qualidades de Erk. Enquanto você progride pelo jogo, eventualmente você será questionado "Accept this side quest?". Quando interrogado pela primeira vez, responda que sim. Você será levado a um nível em que deverá defender piratas para conseguir entrar em uma ilha. Quando começar esse nível, vá para o segundo andar e converse com Canas, ele entrará no grupo.

Dart: está no mesmo nível que você encontrou Canas. Não lute contra ele ou contra o capitão, apenas converse. Dart vai se juntar ao seu grupo nos próximos níveis. Você será perguntado se aceita ou não outro quest. Selecione sim.

Legalt: Legalt é um ladrão como Matthew. No capítulo 19, no Dragon's Gate, você vai perceber um ladrão correndo, usando um casaco vermelho. Ele vai tentar abrir duas passagens no lado direito do castelo, e vai voltar correndo para o lugar em que apareceu pela primeira vez. Use Lyn ou Elipara lutar contra ele. Converse e ele entrará para o grupo.

Heath: Heath aparece quando Nils fica doente e você deve protegê-lo. Converse com Heath e com outro personagem (Lyn, Hector ou Eliwood) para que ele se junte a vocês.

Nino: Quando proteger o príncipe, converse com Nino e com outros lords.


NOVO!
PING PONG
GAMES
COLECIONAR GAMES
NUNCA FOI TÃO FÁCIL!
01 02 03 04 05
06 07 08 09 10
11 12 13 14 15
16 17 18 19 20
21 22 23 24 25
26 27 28 29 30
31 32 33 34 35
36 37 38 39 40
41 42 43 44 45
46 47 48 49 50
Nintendo
ADAMS


Quem é você?
Nintendo
GAME BOY ADVANCE SP